NUMERO 15

www.playersmagazine.it

PLAYERS

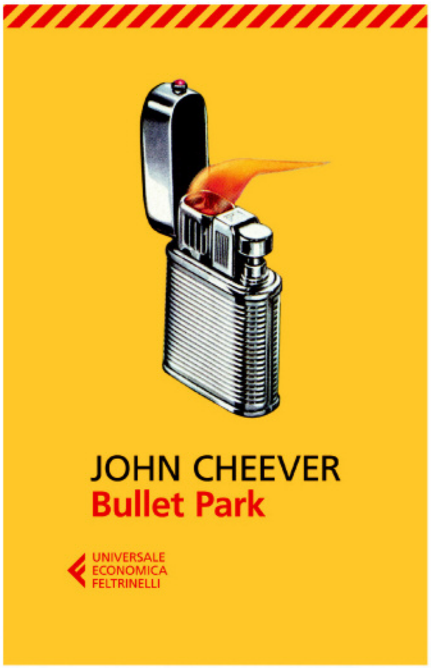
MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · TECH

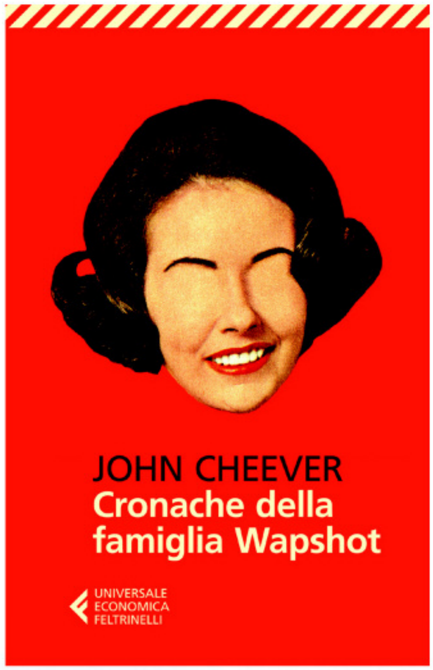




JOHN CHEEVER
THE ORIGINAL MADMAN

Il ritorno di uno dei massimi scrittori americani del Novecento.





UNIVERSALE
ECONOMICA
FELTRINELLI



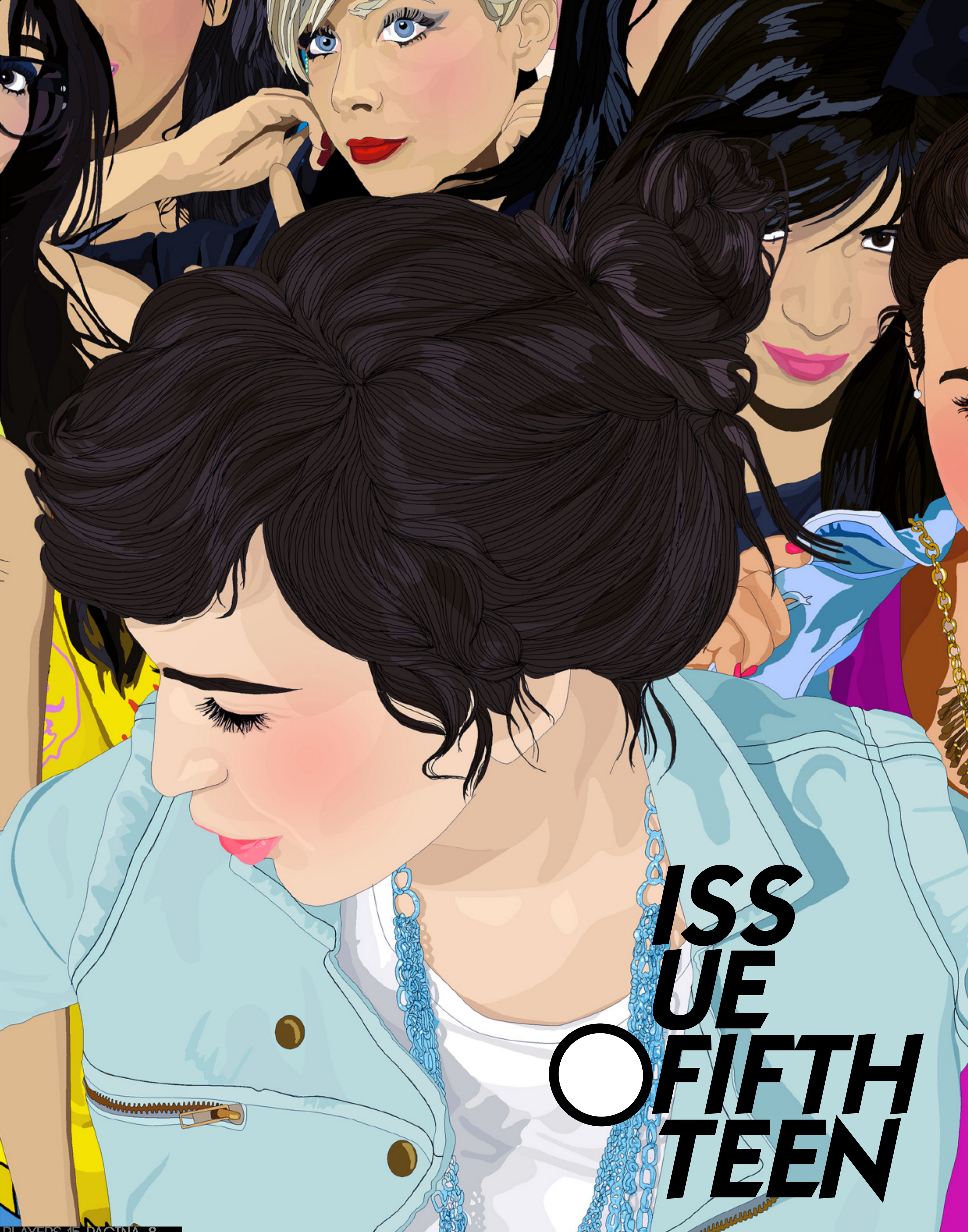
ue.feltrinelli.it






COLOR BRIDGE™ digital libraries




ISS
UE
FIFTH
TEEN



PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA
Olka Osadzinska

PROGETTO GRAFICO
Federico Rescaldani
Cristina Lanzi
Eugenio Laino
Matteo Ferrara
Gianluca Corcione

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Giovanni Quaglia

AREA WEB
Luca Tenneriello

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti, Emilio Bellu, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Piero Ciccioli, Dario Oropallo, Marco Passarello, Matteo Del Bo, Claudio Magistrelli, Leonardo Ruffin, Cristina lanzi, Eugenio Laino, Matteo Ferrara, Gianluca Corcione

HANNO COLLABORATO
Mattia Veltri, Veronica Tesei, Marco Andreoletti, Sergio Giannone, Ferruccio Cinquemani, Emanuele Bresciani, Carlo Pizzati

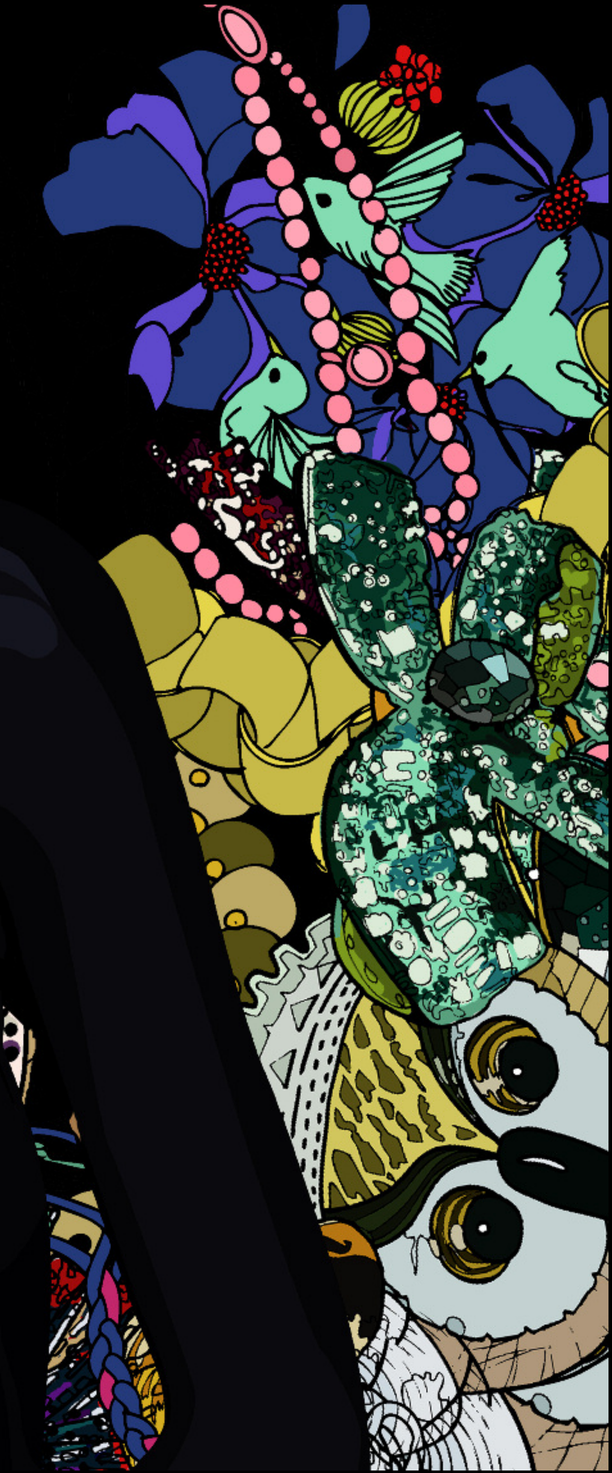
SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO & PUBBLICITÀ
info@playersmagazine.it



ALLA FIERA DELL'EST OLKA

HTTP://PORTFOLIO.ALEOSA.COM





OSADZINSKA

Olka Osadzinska è nata a Varsavia (città dove vive e lavora) 27 anni fa, ha collaborato con brand della moda (tra cui Hugo Boss, Reebok, Nike), marchi internazionali (Max Factor, Jägermeister) e agenzie pubblicitarie. Suo il disegno della t-shirt limited edition della campagna *Star Trek* della Paramount Pictures e la locandina di un film polacco diventato un piccolo "cult", *Sala samobòjcòw*.

Tra le sue collaborazioni si possono citare, tra le tante, Kia Soul, Fujitsu, Redd's, Plus GSM, Paramount Pictures, Glamour, Gestalten, Bank BGK, Sarantis, C-Thru, Twój Styl, Architektura, Wprost, Exklusiv, Warsaw Insider, Machina, PANI, Viva! Moda, Sympatia, PROSTO, Doda. Nel 2012 ha iniziato una nuovo progetto per Reebok, azienda per la quale ha disegnato il suo primo paio di scarpe. Players ospita una raccolta delle sue opere più celebri.



36 Revenge



24 Nollywood



34 Puella Magi Madoka Magika



30 Another

04 VISUAL

OLKA OSADZINSKA
MATTIA BUFFOLI

56 PAGES

H.P.LOVECRAFT
+ INTERVISTA A SERGIO ALTIERI
JOHN CHEEVER
VITA DA CARTONI
VILLAIN COMICS
INTERVISTA A TOM BISSEL
DRIFTERS
SOPRAVVISSUTI

24 SCREENS

SPECIALE NOLLYWOOD
PLAYERS GRINDHOUSE 10
ANOTHER
PUELLA MAGI MADOKA MAGIKA
NON PROPRIO COSE DA BAMBINI
REVENGE
GERVAIS-MERCHAN T
COME CAMBIARE LA TV E VIVERE FELICI

74 GRAMOPHONE

SPECIALE SIGUR RÒS
HIGH ON FIRE
MESHUGGAH



106
That Game Company



90
Speciale Indie Games



74
Speciale Sigur Rós



110
Sine Mora

86 GAMES

3DS: ANNO UNO
SPECIALE INDIE GAMES
+ INTERVISTE A JOHNATHAN BLOW E GREG KASAVIN
INTERVISTA A THATGAMECOMPANY
SINE MORA



il passo che cerchi
carlo pizzati

14
STORIES

Il passo c



Carlo

he cerchi



Pizzati

EDIZIONI
WEISS



Carlo Pizzati è uno scrittore e giornalista (già inviato all'estero per La Repubblica, co-autore di Report, direttore di Kataweb Spagna, conduttore e autore di Omnibus la 7, direttore di Virgilio.it, collaboratore di Wired e del Sole 24 Ore).

Nato in Svizzera, cresciuto tra Valdagno e gli Stati Uniti, ha abitato in Messico, in Argentina, a Roma e a Madrid. Ora vive tra l'India e gli Stati Uniti. Negli ultimi anni ha scritto tre sceneggiature per il cinema e pubblicato il diario di viaggio Tecnosciamani: tra spiritualità e tecnologia. Viaggio ai confini del mondo per curare un mal di schiena cronico, (tradotto anche in inglese) e il romanzo Criminàl . Il passo che cerchi è il suo terzo libro.



Giravo ormai da qualche minuto per la casa, in preda a una frenesia demoniaca, brandendo un coltello a serramanico, urlando e chiedendo aiuto ai fantasmi della casa, quando decisi di dirigermi verso la sala da pranzo, sovrastata da una libreria a parete.

Cercavo una via d'uscita dall'anfratto nel quale mi ero cacciato: la convinzione di dovere scrivere un libro.

Ero ammorbato da questa determinazione da mesi, ma fossi stato onesto con me stesso, avrei dovuto ammettere che erano anni. Diciassette, per la precisione.

In quegli anni si erano gonfiati strati di storie, avviluppate in torcitura a un unico filo troppo pretestuoso per reggere il giudizio di un lettore.

Cercavo una via d'uscita dal guaio in cui ero impegolato, la grandiosa idea su cui avevo puntato tutto: diventare autore, pur sapendo che neanche l'ameba è una forma di vita più abbietta dell'"aspirante scrittore".

A peggiorare le cose, la consapevolezza che, avendo già bruciato due carriere remuneranti, sarei stato bersaglio facile di qualsiasi altro scrittore – o molto peggio, qualsiasi lettore - che avesse deciso di invitarmi a ritornare alle mie precedenti occupazioni incautamente abbandonate.

Non ce ne sarebbe stato bisogno, mi ripetevo mentre camminavo per i corridoi di quella casa, schiantato sotto il peso di un'ambizione che temevo eccedesse il talento a disposizione.

Andavo alla disperata ricerca di qualsiasi segnale mi avrebbe fatto capire la strada da intraprendere.

Scrivere o abbandonare? E, se scrivere dovevo, come?

Dopo qualche giorno di solitudine e isolamento, i telefoni staccati, senza distrazioni tranne il brusio dei propri pensieri, gli amici che rimangono sono scrittori morti che riempiono gli scaffali di una casa in prestito.

I personaggi dei loro libri sono parenti, fratelli, padri, figli, gli unici a essere davvero vicini.

Sussurrano nella veglia.

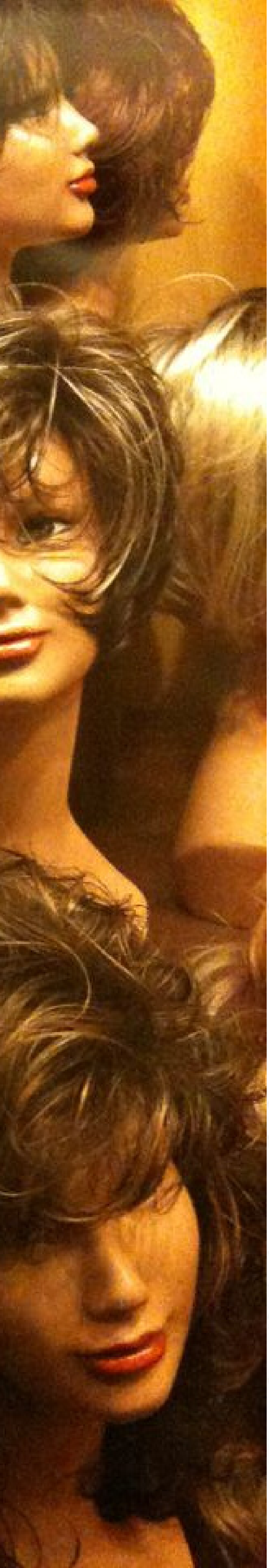
Parlano nei sogni.

È a loro che mi rivolsi per un segnale, armato di un pugnale svizzero che mi ritrovai tra le mani e di tanta incertezza.

Ero, come dicevo, di fronte alla libreria. Chiudendo gli occhi, voltai la schiena e puntai all'indietro il coltello verso uno scaffale, in alto, come un *banderillero* cieco impegnato in una rischiosa acrobazia.

Olè. Il coltello indicò *I promessi sposi* di Alessandro Manzoni. Risi, lusingato dal paragone, e aprii una pagina a caso, la n. 135:





"…[Gertrude, la monaca di Monza] s'alzò di lì, andò ad un tavolino, riprese quella penna fatale, e scrisse al padre una lettera piena d'entusiasmo e d'abbattimento, d'afflizione e di speranza, implorando il perdono…".

Rimasi colpito. Il fulcro del mio libro poggiava sul parricidio di un uomo violento e vagamente comico. Quell'invito a scrivere era un segnale.

Quello della lettera al padre era una coincidenza potente.

Sto sbagliando tutto, pensai. *C'è qualche cosa d'errato in quest'idea blasfema che infrange un paio di comandamenti… No, è tutto giusto, questo libro è una lettera a mio padre, visto che da quindici anni non gli parlo.*

Non mi bastava. Girai ancora per la casa, chiedendo aiuto. Nella libreria dello studiolo trovai il libro dell'I-King. Sarebbe stato un veicolo più chiaro per i messaggi dell'aldilà.

Lo sfilai dallo scaffale. Mi sedetti sul letto, stringendo nella mano destra il coltello.

Ero disperato.

Non sapevo davvero cosa fare con il mio libro, il cui nome pronunciavo quasi con segreto rispetto.

"Il mio libro", bisbigliavo tra me e me, come se si trattasse un tesoro.

Di questo si trattava, infatti.

Avevo già provato la camminata dell'autore nervoso, poi quella dello scrittore che pondera a passi lenti. Avevo fissato a lungo un punto vuoto nella stanza: tutto quel che si fa in questi momenti, finché non arriva l'Idea.

Ero perso.

Con la mano sinistra, palpebre chiuse, aprii l'I-King, concentrandomi sul pensiero del mio libro. Lessi ciò che nascondeva la mia mano, a pagina 383, e scoppiai a piangere ridendo:

"O nove sopra:

a) si ottiene la via celeste. Riuscita.

b) 'Si ottiene la via celeste'. La verità opera in grande."

Non mi bastava.

"Come? Come ottenere la via celeste?!", imprecavo da solo.

"Devo riscrivere tutto?", chiedevo rivolgendomi alle pagine aperte del libro, "basta rileggere? Insistere?".

Fuori iniziava a piovere sempre di più. Guardai l'acqua sciogliere i vetri delle finestre. Di colpo mi sentii rilassato, come non lo ero da quindici anni.

Non ero sazio di segnali e presi in mano il cofanetto *Tutte le opere* di Borges.

Poggiandolo sul tavolo, le pagine si aprirono da sole sull'*Aleph*, il passo in cui appare la poesia di Car-


COLLAPS-A-FORM
14





los Argentino, proprietario della casa di Buenos Aires nel cui dodicesimo gradino del sottoscala era nascosto un punto di luce alto tre centimetri che consentiva di vedere tutto l'universo:

"Ho visto, come il greco, le città degli umani,
i dì di varia luce, le opere, la fame
non modifico i fatti, non falsifico i nomi,
ma il *voyage* che racconto, è… *autuor de ma chambre*."

Il cielo era coperto da nuvole che non nascondevano interamente la luce della luna piena, lasciando spiare qualche stella, di là della pioggia.

All'orizzonte, fulmini rinsecchiti saldavano il cielo al mare.

Un moscone girava dentro la testa sibilando: "non ti sai vedere, quindi non ti sai raccontare".

Ripetevo questo mantra ad alta voce, camminando rapido lungo i corridoi e le stanze.

Nella notte mi aveva punto un ragno sul dito indice. Ero convinto di avere ancora il suo veleno nel sangue.

Mentre pensavo che ero la persona meno introspettiva che avessi mai conosciuto – e forse anche una delle più superstiziose, o solo un miserabile pazzoide - riaprii gli occhi e tornai alla stanza da letto, ormai immersa nel buio interrotto dalla luce dei lampi che si riflettevano sul mare.

Dovevo avere qualche altra indicazione.

Estrassi nuovamente il coltello. Mi misi a cercare.

Sul comodino della stanza da letto, il mio amico Alan, che mi aveva prestato la casa, aveva lasciato una pila di libri.

Scelsi quello bianco, la cui copertina non riuscivo a leggere nel buio.

Aprii il volume e accesi la luce.

Capitolo 4, pagina 265 di *Gimpel, l'idiota* di Isaac Bashevis Singer, prefazione di Henry Miller.

L'idiota? Che i fantasmi mi stessero finalmente dicendo di lasciar perdere la scrittura? Mi davano sfacciatamente del cretino, incuranti dei profondi problemi di disistima inflitti da un padre autoritario, come leggeva il mio referto psicanalitico.

Un cretino, ma finalmente libero dalla condanna di volere esprimere qualche cosa in un mondo in cui non c'è niente da esprimere.

Poteva essere il segnale liberatorio che avrebbe salvato la letteratura dall'infestazione di un altro aspirante.

Il racconto s'intitola *Sangue*, storia truculenta di macellai *kasher*. Il capitolo 4 inizia così:

"V'è un proverbio: Cielo e terra hanno giurato insieme che nessun segreto possa rimanere non svelato".

Oltre al "mio libro", ne stavo scrivendo un altro. Non ne avevo parlato con nessuno. Ero convinto che fosse molto meglio di quello che mi faceva faticare tanto. Era spinto da un'esigenza più recente.

Era questo il segnale dei fantasmi?

Erano quei fulmini, che ormai mi tenevano sveglio alle cinque del mattino, coltello in mano, libri aperti sul letto, a sigillare l'unione di cielo e terra e a costringermi a rivelare questo segreto, a concentrare i miei sforzi su questo secondo manoscritto?

Cercai aiuto nella prefazione di Miller che iniziava citando:

"Felice è l'uomo che può rinnovare se stesso insieme al creato".

Era chiaro. Rinnovare se stesso, cioè andare verso il nuovo, il nuovo libro, non quello al quale stavo lavorando, ma l'altro!

Frenetico, corsi in sala, dove avevo lasciato, sul divano bianco, la copia tascabile della *Divina Commedia* di Dante. Volevo un consiglio in endecasillabi.

"Aiuto! Aiutatemi!", urlavo non so bene a chi, disprezzando il ridicolo e coperto dal rumore della pioggia sui tetti e sulle terrazze del villaggio schiacciato tra un mare indifferente e una montagna che saliva oltre i 1000 metri, Positano.

Canto XXIX, pagina 547, tra le strofe 70 e 81 Beatrice confuta l'opinione che gli angeli abbiano memoria. Ma nel mio libro, il narratore sta cercando di ricuperare una storia cancellata dalla memoria di un computer. I messaggi sembrano contraddirsi, dunque. *Via Celeste. Angeli. Cielo e terra. Segreti. Memoria. Padre.*

Baudelaire, aiutami, Charles, *aide moi*.

Aprii nervoso *I Fiori del Male*, pagina 83. *Alba Spirituale*, poesia n. 47:

"…il cielo è triste e bello come un grande altare… il sole annega nel suo sangue che si raggruma…".

Il cielo e il sangue, come nel racconto dei macellai di Singer.

Un giorno di veleno notturno e vita celeste. Devo emergere dal mio pozzo di fulmini, questo pensavo, credendoci.

Risalii al poema 46 di Baudelaire, dove s'era poggiata la mia mano che copriva la fine di una poesia e l'inizio dell'altra:

"Per l'uomo tormentato che sogna ancora e che soffre, dai Cieli spirituali l'irraggiungibile azzurro s'apre e sprofonda con l'attrattiva dell'abisso".

Era sufficiente.

I fantasmi chiedevano il mio sangue ed era il cielo a





a doverlo prendere: il messaggio era chiaro.

Con il coltello, tenuto in alto come la paletta di un vigile, uscii in terrazza mentre pioveva con violenza, e gridai alle nuvole, senza provare un opportuno senso del ridicolo: “Qui, qui, prendete me!”.

La lama tagliava il vento che, incolume, rispondeva con i suoi fischi di scherno. Volevo attirare una saetta per illuminarmi, vedere la luce, ricevere un lampo di genio – finalmente! - che mi avrebbe tolto da quell’immobilità apparente (o mi stavo immaginando tutto ed ero ancora a letto, al buio e saggiamente all’asciutto?).

Dico immobilità apparente perché dentro di me tutto era in movimento: dubbi, certezze, speranze e le idee sbattevano le une contro le altre in un rimestìo costante, nell’illusione che si componesse una forma precisa e che dicesse a quel mio corpo, che chiamava i fulmini con un coltello, che cosa dovesse fare, su cosa dovesse concentrare le energie rimaste, ormai stanche di scaricarsi su nervi deboli e muscoli atrofizzati.

Cielo e Terra si uniscono per svelare ogni segreto. E cosa se non il fulmine unisce il cielo con la terra?
“Venite! Prendete me!”, urlai puntando la lama contro il cielo bagnato… ”prendete me”.

Non accadde nulla.

Non venni fulminato.

Non ebbi alcuna illuminazione.

Tornai nello studiolo, deluso, bagnato, intirizzito, dentro e fuori.

Sul tavolo del mio amico, un ultimo segnale lanciato da un libro di colore giallo.

Si trattava di *Tre saggi sullo stile – Il barocco, il cinema e la Rolls Royce* di Erwin Panofsky, edito dalla Electa.

Questa volta non fu necessario nemmeno aprire il libro.

Il messaggio era sulla contro-copertina, a opera, come si leggeva tra le parentesi, di Walter Friedlaender e diceva così:

“**Qualunque libro tu apra troverai esattamente il passo che cerchi”.**

La cinematografia nigeriana

di Veronica Tesei

Nollywood, ovvero la cinematografia nigeriana, è un fenomeno nato negli ultimi anni e sconosciuto ai più. La sua straordinarietà è quella di essere riuscito a superare in breve tempo la produzione di Hollywood, restando secondo solo a Bollywood. Il cinema nigeriano infatti produce annualmente almeno 1.200 film, superando di molto la produzione di Hollywood che si ferma ai 485 film per anno, mentre è ancora molto lontano dal ritmo produttivo bollywoodiano che si aggira intorno ai 2000 film l'anno.

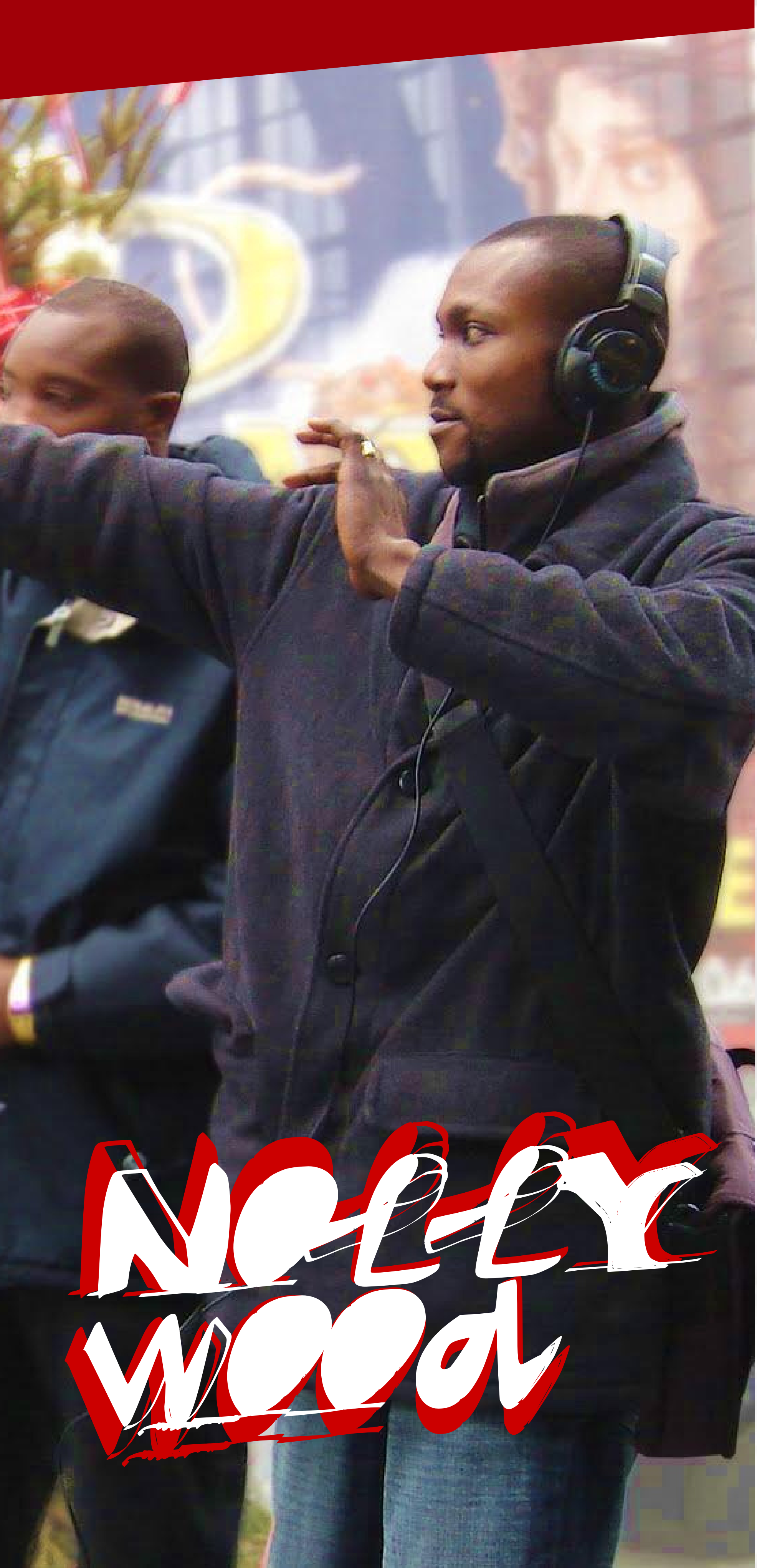
La parola Nollywood è un neologismo che deriva dall'unione della parola Nigeria e Hollywood. La nascita del termine risale al 2002 quando il giornalista del New York Time, Norimitsu Onishi, intitola un articolo dedicato proprio a questa nuova cinematografia "Step aside, L.A and Bombay, for Nollywood".

La nascita vera e propria però avviene nel 1992 quando un commerciante di Onitsha, avendo la necessità di liberarsi di un'enorme quantità di videocassette vergini, decide di utilizzarle girando un film intitolato *Living in Bondage* che riuscirà a vendere più di 750.000 copie.

La vera grandezza di Nollywood è la sua originalità assoluta; non esiste al mondo una realtà cinematografica che si avvicini minimamente a quella



Un set di Nollywood



NOLLY WOOD

del cinema nigeriano.

Le condizioni economiche e sociali in cui si trova da sempre la Nigeria ne influenzano il cinema: essendo un paese estremamente povero, per produrre i suoi film deve accontentarsi di budget che a produzione, in media, non superano i 20.000 dollari. Una vera miseria se si paragonano ai costi medi dei film sia di Hollywood che di Bollywood in cui le cifre per la prima sono di 47,5 milioni di dollari mentre per la seconda circa 1,5 milioni di dollari.

La necessità di investire pochi soldi si ripercuote sulle qualità estetiche dei lungometraggi, infatti il cinema prodotto in Nigeria non può essere altro che un cinema amatoriale: attori non professionisti, set improvvisati, attrezzature pseudo amatoriali e tempistiche che non superano quasi mai i 7 giorni di lavorazione, contribuiscono a rendere la qualità di questi film inferiore agli standard del cinema mondiale. Non esistono degli studios, ma si gira in case abitate o in esterni; qui i registi sono liberi di filmare direttamente poiché non esistono leggi restrittetive al riguardo.

Il lato positivo di produrre con budget ridotti però è la possibilità per chiunque di cimentarsi nell'arte cinematografica, e proprio questo elemento contribuisce a rendere Nollywood unica nel suo genere: in Nigeria il cinema non è un fenomeno elitario, ma è un prodotto di molti per molti.

Le storie protagoniste dei film di Nollywood sono tra le più drammatiche dell'industria. Non mancano le farse, le commedie e i musical Hausa, ma per ognuna di esse ci sono migliaia di melodrammi, sanguinose epopee e spaventosi film sulla stregoneria.

Nonostante i contenuti crudi, come la violenza e il suicidio, i film prodotti in Nigeria però possiedono una sorprendente vitalità. Registi famosi come Obi-Rapu, Tunde Kelani e Chico Ejiro attraverso opere quali *Li-*

ving In Bondage, *Thunderbolt* e *Silent Night* trasmettono molta disperazione, ma bisogna riconoscere che in questi lungometraggi non manca mai la speranza.

L'importanza di questi film per i nigeriani consiste nel fatto che grazie ad essi la città ha la possibilità di riflettere su se stessa. Questi drammi la rappresentano proprio come appare realmente; raramente minimizzano i problemi e se lo fanno è solo per rendere la visione più piacevole offrendo comunque un modo nuovo e fresco di rappresentazione. Queste produzioni sono influenzate direttamente dal declino degli standard culturali ed economici della vita delle città nigeriane. Attraverso queste produzioni i cineasti creano un dibattito culturale e diffondono, tra gli abitanti delle città, la convinzione che in ogni caso vale la pena vivere.

Il maggior pregio di Nollywood è quello di soddisfare il pubblico proponendo film che riflettono in modo realistico le vite degli africani. Così vengono rappresentate le fantasie, i sogni, le paure, i dubbi, l'odio e l'entusiasmo di un Paese che a suo modo riesce a rappresentare anche il resto del continente. Questi film possono essere definiti opere popolari perché oltre avere molto successo, mostrano le preoccupazioni e le paure che caratterizzano la vita di tutti i giorni. Si girano commedie di costume per sdrammatizzare la vita quotidiana, oppure si rappresenta la violenza urbana per mitigare la paura. Sono inoltre molto apprezzate



Segun Adefila, Bukola Awoyemi e Tunde Kelani sul set di Arugba



Thy Kingdom Come di Iyke Odife



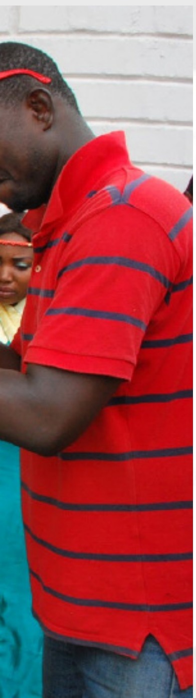
le leggende raccontate attraverso i miti Youruba e gli elementi soprannaturali come la stregoneria, che hanno il compito di distogliere l'attenzione dalla miseria e in cui sono costretti a vivere i nigeriani.

La vera originalità del fenomeno nollywoodiano è riconducibile alla sezione della distribuzione: i film nigeriani infatti, non vengono distribuiti nelle sale cinematografiche ma direttamente su VHS, V-CD e DVD. Questa scelta ha resto il cinema di Nollywood popolarissimo tra i nigeriani i quali finalmente possono avere la possibilità di comprare un film al costo di soli due dollari. Non avendo quindi un passaggio nelle sale cinematografiche, essi vengono venduti negli Idumota Market, dei grandi mercati di Lagos Island. In Nigeria attualmente i film di Nollywood sono di gran lunga più venduti di quelli di Hollywood ed è così per molti altri paesi africani. Ogni anno vengono prodotti dai 1.000 ai 2.000 film, di conseguenza ogni settimana escono all'incirca non meno di 20 nuovi titoli. Questi film vendono mediamente 50.000 copie ma un grande successo può superare anche le 100.000.

Nollywood può essere definita una cinematografia artigianale e amatoriale, e questo dipende soprattutto dal metodo di distribuzione. I film vengono riversati su VHS oppure vengono trasmessi dalle televisioni nazionali o locali. Proprio perché sono destinati a essere visti in televisione e non sullo schermo del cinema, alcune esigenze tecniche possono essere superate utilizzando attrezzature non professionali.

Il successo dei film nollywoodiani in Nigeria può essere attribuito ai temi trattati e agli attori utilizzati. Geneviève Nnaji, Chinedu Ikedieze e Nkem Owoh, sono ritenuti vere e proprie star del cinema nigeriano.

Ma Nollywood non è destinato ad essere apprezzato solo dal pubblico





Make up su un set di Nollywood

nigeriano. Molti film hanno avuto e continuano ad avere un enorme successo al di là dei confini di questo stato. Oltre 60.000 V-CD con i film di Nollywood vengono caricati giornalmente su aerei diretti in tutta l'Africa, facendo della Nigeria uno dei maggiori produttori di contenuti digitali.

Sarebbe però riduttivo pensare che questi film vengono esportati solo in Africa; ovunque in Occidente, dove risiedono delle comunità africane, vengono vendute le produzioni di Nollywood. Inoltre questi film arrivano direttamente in tutte le case attraverso canali satellitari dedicati e attraverso Youtube. E non sono solo gli africani a goderne, ma queste opere riscuotono molto successo anche tra i caraibici, gli afroamericani e perfino tra i cinesi.

Nollywood probabilmente non è ancora arrivata ai livelli di Hollywood e Bollywood ma sicuramente si sta facendo strada nel panorama digitale mondiale. Il futuro del cinema nigeriano è incerto, è un'industria che ha molto da offrire ma attualmente è in pericolo: le entrate sono in calo, i costi aumentano e vengono prodotti meno film. Per evolversi si dovrebbe risolvere appunto il problema della pirateria, ma soprattutto migliorare la qualità dei film, così da poterli diffondere in tutto il mondo.

Nollywood merita di prosperare perchè nonostante tutti i suoi difetti ha permesso di esportare la cultura nigeriana in tutta l'Africa e in tutto il mondo attraverso un'industria autosufficiente in grado di liberarsi dalle influenze del cinema mondiale, cercando un proprio modello espressivo per imporre una propria visione della realtà africana.



Ma'ami di Tunde Kelani



Riprese del film Ma'ami di Tunde Kelani

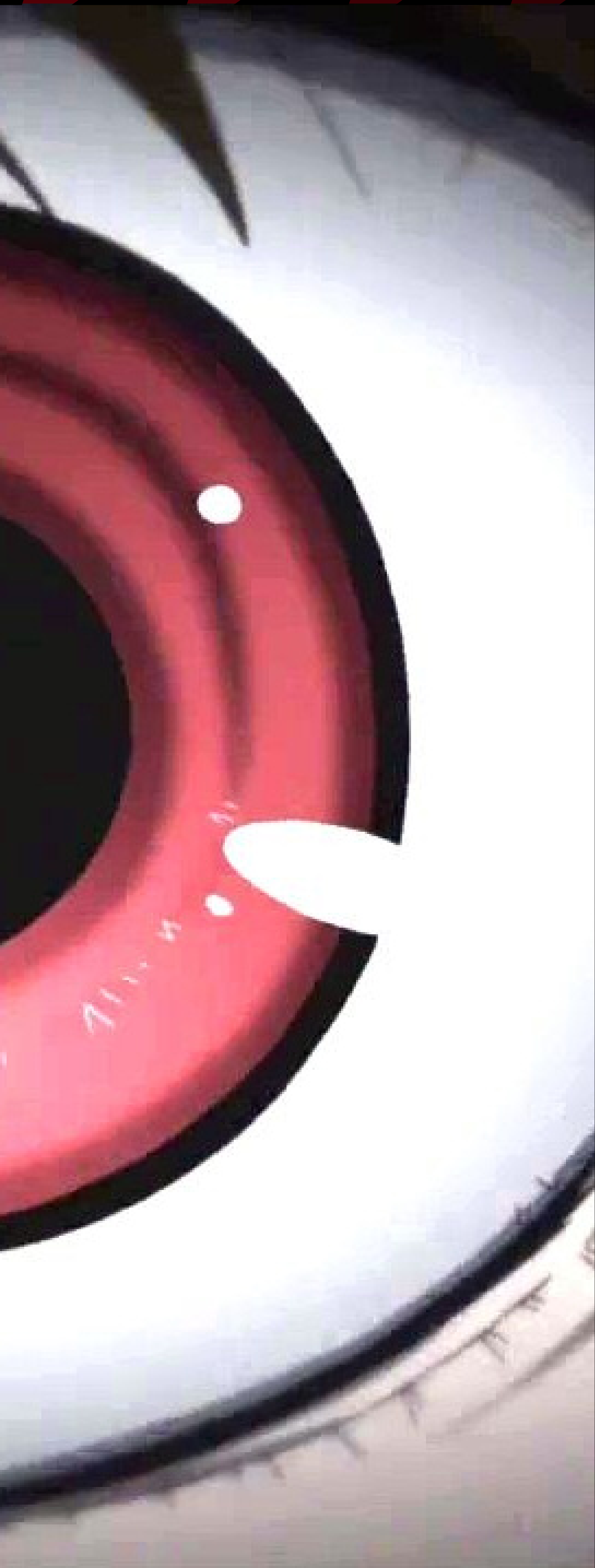

ZOOM
Scoprili tutti su
zoom.feltrinelli.it
0,99 €
Salvatore Niffoi
Il pastore nella rete
Feltrinelli
Gianni Biondillo
L'angelo e il pitbull
Feltrinelli
Giuseppe Catozzella
Fuego
Feltrinelli
Nicola Lagioia
Un altro nuotatore
Feltrinelli
Andrea Scanzi
Happy Birthday, Nebraska
Feltrinelli
Marco Alfieri
Angeli, demoni e soldi pubblici
Feltrinelli
Erri De Luca
Il turno di notte lo fanno le stelle
Feltrinelli



REGIA
TSUTOMU MIZUSHIMA
STUDIO
P.A. WORKS
EPISODI
12

another

bambole & maledizioni



di Andrea Chirichelli



La storia di *Another* ruota attorno alla figura del giovane Koichi Sakakibara, che, orfano di madre e impossibilitato a seguire il padre in India, si trasferisce da Tokyo a Yomiyama, ed inizia a frequentare la scuola della cittadina. Qui si rende presto conto che qualcosa non va per il verso giusto: la classe che frequenta è infatti gravata da una maledizione che nel corso degli anni ha mietuto vittime tra gli studenti di quella particolare sezione e i loro familiari. A cosa è dovuta la maledizione? Chi è la ragazza con una benda sull'occhio che nessun altro a parte Koichi sembra vedere? Come risolvere l'enigma?

Anime di grande successo che ha letteralmente spaccato in due l'audience, *Another* viaggia su un binario posto fra l'horror e il thriller, senza mai riuscire a decidere esattamente da che parte stare. La qualità della narrazione è parimenti altalenante dopo una partenza al fulmicotone, capace di incollare lo spettatore allo schermo, la trama si sfilaccia, scade a volte nel ridicolo involontario (specie in una puntata totalmente slegata dalle atmosfere proposte per tutto l'anime) e chiude con un finale troppo frettoloso e poco soddisfacente rispetto all'incipit proposto dagli autori.

Se da un lato la scelta di evitare di accostare caoticamente filler, sottotrame e ulteriori spunti è apprezzabile, la sensazione che ad un certo momento ci si sia accorti che dodici episodi erano troppo pochi c'è tutta. Il giallo, così ben costruito nelle prime puntate, viene risolto con ec-

cessiva fretta e la deflagrazione grandguignolesca conclusiva, per quanto coerente con la follia che permea l'intero impianto narrativo, arriva ben prima che tutte le tessere del complicato puzzle siano al loro posto.

A complicare le cose accorrono poi semplici riflessioni che, nella loro sconcertante banalità, uccidono, queste sì senza speranza, ogni forma di sospensione dell'incredulità, a cominciare dall'ovvia relazione tra la classe maledetta e la scelta suicida dei vari componenti della stessa che invece di farsi trasferire alla velocità della luce in un'altra scuola, scelgono scientemente di restare e diventare carne da macello, vittime di un destino segnato e avverso.

Eppure, nonostante più di una caduta di stile, *Another* resta un'opera godibile e coraggiosa. Graficamente l'anime lascia spesso a bocca aperta, grazie all'eccezionale definizione dei fondali e alla fluidità delle animazioni; i valori produttivi sono ottimi e si vede (P.A. Works è uno studio in crescita, i disegni a Noizi Ito sono efficaci e la OST degli Ali Project eccelsa), c'è una buona caratterizzazione dei due protagonisti principali e alcuni twist narrativi sono assolutamente azzeccati, sia per tempistica che per consistenza drammatica.

Sindrome da "*Lost*", quindi? Forse, ma non del tutto: stavolta alle domande vengono date risposte ed il finale, effettivamente "conclusivo", spiazza ma riesce nell'intento di chiudere una volta per tutte il cerchio degli eventi.





Puella Magi Madoka Magika



la Stagione delle Streghe



REGIA
AKIYUKI SHINBO
STUDIO
SHAFT/ANIPLEX
EPISODI
12





di Andrea Chirichelli

Madoka è una adolescente che frequenta il secondo anno della scuola media: la sua è una vita assolutamente normale, fatta eccezione per qualche sogno apparentemente assurdo, fino al giorno in cui in classe appare una nuova e alquanto misteriosa compagna, Homura. Quel pomeriggio Madoka s'imbatte in uno strano animale ferito e al quale proprio Homura dava la caccia: la creatura, chiamata Kyubei, che può essere vista solo da Madoka e da una sua amica, le offre di esaudire un qualsiasi desiderio purchè essa accetti di diventare una maga, nemica giurata delle temibili streghe che vivono sulla Terra, un concentrato di pura malvagità e causa di incidenti, morti e suicidi.

Le prime due puntate di *Puella Magi Madoka Magika*, anime in dodici episodi andato in onda l'anno scorso in Giappone e adattato a tempo di record dalla nostrana Rai 4, sono assolutamente convenzionali e rientrano appieno nel genere majokko che da noi ebbe in *Sailor Moon* il suo più celebre rappresentante. Dal terzo episodio però, le cose cambiano: le atmosfere diventano cupe, mature e disperate e l'intera opera prende una strada ben diversa da quella che sarebbe stato logico aspettarsi dopo i primi episodi.

Il punto nodale della vicenda è il patto faustiano vergato dalle protagoniste: esiste qualcosa o qualcuno per il quale sacrificare la propria stessa esistenza? E' preferibile cercare gloria e successo personale o utilizzare i poteri ottenuti per aiutare il prossimo? A queste domande ognuna delle protagoniste dà una risposta diversa e nell'arco dei dodici episodi della serie, è possibile assistere allo sviluppo di personaggi generalmente ben tratteggiati. Paradossalmente proprio la protagonista appare il chara meno sfaccettato e interessante, visto che durante l'arco narrativo non subisce una vera evoluzione, palesando una certa bidimensionalità, estranea alle altre maghette del gruppo.

A rendere caratteristico il tratto di Madoka è indubbiamente il modo con cui sono rappresentate le streghe, entità astratte e ineffabili, disegnate facendo ampio ricorso a elementi grafici inusuali, colori particolari che si contrappongono al disegno morbido e convenzionale con il quale sono disegnate le maghette. Altro punto a favore è la clamorosa OST composta da Yuki Kajiura, già autrice della partitura di accompagnamento della serie *Tsubasa ReserVoir Chronicles*, che utilizzando sonorità e strumenti atipici, caratterizza ogni puntata con un tema diverso.

Nonostante sia ben lungi dall'essere perfetto, Madoka rovescia molti degli stereotipi del genere di appartenenza e riesce ad innovare, almeno parzialmente, un genere che ha fatto delle divise colorate e degli animaletti/spalla teneri, kawaii e simpatici, canoni apparentemente intoccabili. *Puella Magi Madoka Magika* avvince e convince: al netto del fan service, dell'inspiegabile isteria di massa che ha generato la messa in onda dell'anime in Giappone e dei prevedibili (e forzati) sequel, non è un risultato da poco.



SOGGETTO & SCENEGGIATURA
MIKE KELLEY, JOE FAZZIO, NIKKI TOSCANO
ATTORI
EMILY VANCAMP MADELEINE STOWE, GABRIEL MANN
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

Il volto rifatto dell'America bene, magnificamente rappresentato dall'attrice Madeleine Stowe e dai suoi evidenti interventi chirurgici, si trova al centro del nuovo drama di successo della ABC con protagonista Emily VanCamp.

Revenge ruota attorno ad una misteriosa ragazza, Emily Thorne, che arriva negli Hamptons per trascorre l'estate. Fin dai primi minuti ci rendiamo conto che Emily sta nascondendo qualcosa sotto la sua apparente volontà di passare del tempo nel luogo di villeggiatura più esclusivo degli Usa: la vendetta. Il vero nome della protagonista è Amanda Clarke, figlia di un condannato a morte per terrorismo. L'obiettivo della misteriosa ragazza non può essere altro che la vendetta verso chi ha incastrato ingiustamente il padre, ovvero la famiglia più ricca e famosa degli Hamptons, i Grayson. La Clarke con un sottile gioco di seduzione e inganno comincerà ad occuparsi ad uno ad uno degli accusatori del padre.

Sicuramente è l'anno delle protagoniste femminili: *Ringer* vede il ritorno di Sarah Michelle Gellar, *Alcatraz* di Sarah Jones; *Unforgettable* di Poppy Montgomery. Ma la nota veramente innovativa di *Revenge* è l'utilizzo di Emily VanCamp come un personaggio pieno di sfaccettature, determinato e spietato come mai accaduto prima, visto che l'attrice è sempre stata relegata in ruoli da brava ragazza come in

Revenge

di Veronica Tesei



Everwood e *Brothers and Sisters*.

Puntata dopo puntata ci ritroviamo coinvolti in prima persona nelle vicende della protagonista; l'uso dei voice-over all'inizio e alla fine di ogni puntata sembra quasi alludere alla volontà di creare un rapporto di complicità tra noi e la protagonista: la vendetta è diventato il nostro obiettivo. Fondamentalmente come potremmo non schierarci dalla parte della bambina che ha perso la sua infanzia a causa dei soliti potenti e spregiudicati ricchi di turno?

Revenge è una serie tv ben realizzata, ma è fin troppo evidente come la tensione drammatica sia esclusivamente sostenuta dal personaggio della VanCamp e dalla sua antagonista interpretata da Madeleine Stowe, mentre il resto del cast fa semplicemente da sfondo alle azioni crudeli della Clarke. Fortunatamente con l'evolversi del telefilm viene inserito l'elemento romance, che oltre a complicare il piano della protagonista, rende la nostra visione più intrigante. Quando mai abbiamo detto di no ad una storia d'amore contrastata?

Esclusi i flashback, funzionali ma molto melensi, *Revenge* è una serie che ci ha conquistato con una non tanto velata allusione alla sposa di *Kill Bill* di Tarantino.

Ma il quesito che ci poniamo alla fine di ogni puntata è: Emily riuscirà mai a vendicarsi di tutti i torti subiti, e soprattutto la prossima stagione prevedrà una nuova vendetta?



di Mattia Veltri

La commedia tipicamente british può distinguersi in due periodi: prima e dopo Ricky Gervais. Mi rendo conto che tale affermazione potrebbe risultare pretenziosa e campata in aria, soprattutto perché basterebbe citare icone come Benny Hill o il diabolicamente sbadato *Mr. Bean*, per non parlare dei Monthy Python e del loro *Flying Circus*, per smentirmi. Ma, cosa ancora più importante, perché poco più sopra non ho menzionato l'altra componente fondamentale del dinamico duo: Stephen Merchant.

I due si conoscono nell'ormai lontano 1999, Ricky ha un suo programma a Radio XFM London e assume Stephen come suo assistente. Ed è subito amore. Il produttore del programma radiofonico è un tale Karl Pilkington che una puntata dopo l'altra inizia ad inserirsi sempre più all'interno del programma parlando dei temi più disparati e trasmettendo un'immagine di sè tra il ridicolo e l'inverosimile (di Karl e della sua importanza all'interno della coppia ne

THIS IS ENGLAND

COME RICKY GERVAIS E STEPHEN MERCHANT HANNO CAMBIATO IL VOLTO DELLA COMICITÀ BRITANNICA

di Mattia Veltri



parleremo dopo). È il 2001 quando i due, pur rimanendo ancora presenti nel palinsesto radiofonico (fino al 2006 condurranno il *Ricky Gervais Show*), tirano fuori dal cilindro *The Office*, la serie tv che cambia radicalmente l'approccio del resto del mondo alla comicità britannica.

L'idea alla base del progetto è quella di raccontare, attraverso un mockumentary (finto documentario), la vita all'interno di una filiale del gruppo Wernham Hogg. Gervais ritaglia per sè il ruolo del manager David Brent, persona disillusa e fondamentalmente sola, affiancato da Martin Freeman (Watson nella serie tv dedicata a Sherlock Holmes), Lucy Davis e tutta una serie di co-protagonisti che contribuiscono a rendere viva e credibile, per quanto surreale, la messa in scena. Lo show va avanti per due stagioni, tuttavia gli ascolti risultano talmente deludenti che la BBC decide di non rinnovarlo; al contrario decidono di riciclare il prodotto mandandolo in onda nel resto del globo. Esplode la mania per *The Office*, con gli americani è amore a prima vista e nel 2004 la NBC mette in cantiere un rifaci-

mento della serie (ingaggiando Steve Carell per il ruolo che fu di Gervais e mai scelta fu più azzeccata), stessa cosa fanno i francesi, che producono *Le Bureau* (tuttavia l'umorismo francese è tutt'altra cosa e il programma non sopravvive al sesto episodio), i tedeschi, con *Stromberg* e i brasiliani con *Os Aspones*.

Lanciati verso un inatteso successo televisivo, Gervais e Merchant approcciano nuovamente la BBC e la convincono a co-produrre insieme alla HBO *Extras*, incentrata sul mondo delle comparse cinematografiche. Ancora una volta Ricky tiene per sè il ruolo del protagonista, Andy Millman, affiancato dal suo agente part-time Darren Lamb (interpretato da Merchant). Diversi sono i cammei importanti da Ian McKellen a Ben Stiller. La serie viene premiata con un Emmy e un Golden Globe, ma l'impatto mediatico è nettamente inferiore rispetto a quello riscosso dalla loro prima creatura.

Da qui al grande schermo il passo è breve, nel 2009 Gervais si separa da Merchant giusto il tempo necessario per scrivere e dirigere *The invention of lying* (in Italia uscito con il titolo *Il primo dei bugiardi* casualmente poco prima dello scandalo Ruby). Ambientato in un presente alternativo racconta la storia di Mark Bellinson (sì, ad interpretarlo è ancora una volta lo stesso Merchant) e della prima bugia nella storia dell'umanità che genererà una serie di disastrosi eventi. La mano di Gervais si vede, ma il risultato non è di quelli sperati.

Ci riprova l'anno seguente, questa volta insieme a Steven. I due scrivono e dirigono *Cemetery Junction*, una sorta di *Stand By Me* in versione post-adolescenziale ambientato nella periferia di Reading. Il film funziona nettamente meglio e la risposta di pubblico e critica è buona, ciò nonostante il film risulta privo di una propria anima e non riflette la verve creativa dei due.

Paradossalmente, la scelta migliore per Gervais e Merchant si rivela quella del ritorno al piccolo schermo. Nello stesso anno la HBO decide di realizzare una versione animata del famoso — e per famoso si intende che i download del podcast originale hanno raggiunto quasi i 300 milioni ed è il primo della storia — *Ricky Gervais Show* provando ad edulcorarla il più possibile. Il risultato è un cartone in puro stile Hanna & Barbera in cui emerge ancora di più la figura di Karl Pilkington, che tra aneddoti, esperienze di vita quotidiana e news riguardanti scimmie nello spazio riesce a catalizzare su di sè buona parte delle attenzioni.

Il 2010 segna una sorta di rinascita televisiva, scrivono e interpretano anche *An Idiot Abroad* (sempre inedito in Italia, probabilmente per l'assenza di Alberto Angela o Roberto Giacobbo come conduttori), coinvolgendo nuovamente Karl e inviandolo in giro per il mondo alla scoperta delle sette meraviglie. Inutile dire che quella che per tutti è la Muraglia Cinese per Pilkington diventa un banale muro e le bassezze (culturali e non) proseguono per tutto il corso della serie, rinnovata per una seconda stagione, dal sottotitolo *The bucket list*.

A fine 2011 è andata in onda la loro ultima creazione: *Life's too short* (c'è bisogno vi dica che è ancora inedita?) che segna, dieci anni dopo, il ritorno al mockumentary. La vita di Warwick Davis (che tutti ricordiamo, almeno lui stesso dice così, per il ruolo dell'ewok ne *Il ritorno dello Jedi* o come protagonista di *Willow*) cambia radicalmente in seguito al divorzio e ad una pesante multa da pagare per evasione fiscale. Quelle che per noi sono delle formalità per Warwick, affetto da nanismo, si rivelano delle vere e proprie sfide.

The Office ha inevitabilmente influenzato, al di là dei diversi rifacimenti, buona parte delle produzioni americane e non degli ultimi anni, serie come *Modern Family* o *30 Rock*, financhè il recentissimo *Veep*, sono figli involontari del duo britannico e della loro comicità mai banale o scontata e che, difficilmente è possibile apprezzare in Italia, ovviamente senza tenere conto del mercato import.





di Marco Andreoletti

Due avventurieri vagabondano per le lande di un regno fantastico alla ricerca di nuove avventure. Sul loro percorso incrociano un mendicante alla ricerca di cibo. Non senza pensarci due volte i Nostri decidono di privarsi dei loro ultimi approvvigionamenti per poterli donare al pover'uomo. Tutto nella norma, se non fosse che questo si rivela essere un mago dalle strabordanti tendenze psicotiche. Per prima cosa rovescia allegramente come un calzino – neanche fosse un bel regalo - un inerme uccello, con tanto di fasce muscolari e sistema circolatorio in bella vista. Poi, non contento, pensa bene di trasformare uno dei nostri due protagonisti in un deforme piede gigante. Un nuovo ripugnante aspetto che però pare non dispiacere per nulla al suo compare di mille scorribande, tanto da portarlo a opporre sottilmente resistenza ai tentativi della sfortunata vittima di tornare un ragazzo normale. Quelli che non gli fa mancare sono un sacco di complimenti per il suo buon profumo.

Sembrerebbe la sinossi perfetta per una nuova serie prodotta da Comedy Central, ennesimo tassello di follia iconoclasta da incastonare tra *South Park*, *Drawn Together* e *Ugly Americans*. E invece si sta parlando dell'ultimo successo di Cartoon Network. Esatto, lo stesso canale televisivo che già dieci anni fa si divertiva a sovvertire i tradizionali show per bambini lanciando esperimenti come *The Powerpuff Girls* o *The Grim Adventures of Billy & Mandy*. Senza mai arrivare però ai livelli di un *Adventure Time* (vedi la sinossi nelle prime righe di questo articolo) o di un *Regular Show*. Fino a poco tempo fa le tecniche per far avvicinare gli adulti a prodotti animati per l'infanzia erano due. O si puntava a un'eccellenza artistica tale da soddisfare anche il più raffinato dei palati cinefili, come succede con le fiabe di Miyazaki, o si giocava di furbizia e si applicava il canone Pixar. Questo metodo si basa sul punteggiare i lungometraggi con una serie di trovate umoristiche comprensibili unicamente da un pubblico adulto. Si tratta per lo più di citazioni o di innocenti riferimenti alle piccole abitudini quotidiane ancora invisibili agli occhi dei più piccoli. Diciamo che il picco lo si è toccato ne *Gli Incredibili*, quando una ringalluzzita Elasticgirl trascina di forza il marito – tornato in forma dopo dieci anni di lavoro d'ufficio – in casa e ci chiude la porta in faccia, lasciandoci intendere chissà che cosa. Una gag da sitcom da fascia preserale, il cui aspetto più trasgressivo – si parla pur sempre di una MILF che ha il potere di rendersi completamente snodabile – è forse del tutto involontario. Con *Adventure Time* invece si gioca in un altro campionato.

Le bizzarre avventure di Jake & Finn – un cane parlante di ven-



NON PROPRIO COSE DA BAMBINI (FORSE)



totto anni e un ragazzino di dodici – prendono corpo in un coloratissimo mondo post-apocalittico, dove ogni fantasia pare possibile. I riferimenti a giochi di ruolo e immaginario fantasy si sprecano, così come i costanti riallacciamenti al mondo del retrogaming. Come se tutto questo non fosse già abbastanza stimolante, il creatore Pendleton Ward inietta in ogni singola puntata una dose esagerata di umorismo surreale, bizzarro e molto spesso disturbante. Oltre che completamente avulso dal mondo infantile. Nell'episodio *Death in Bloom* i due protagonisti devono recarsi nella Terra dei Morti per chiedere alla Morte stessa di riportare in vita un fiore che gli era stato affidato. Nella più scontata tradizione il Mesto Mietitore accetta, proponendo una sfida musicale. A suon di doppia cassa e vocalizzi death metal. E non si pensi a un caso isolato: la presenza della morte è una costante in tutta la serie, vedi i velati riferimenti a una remota guerra nucleare che ha cancellato il mondo come lo conosciamo. Tra un castello fatato fatto di zucchero e una foresta stregata fanno occasionalmente capolino, fin dai primissimi istanti della sigla, rovine di palazzi, rifiuti e macerie di una civiltà ormai cancellata. Uno scenario ancora più tragico, proprio perché solo suggerito e privo di accenni a una possibile alternativa, di quello tratteggiato in *Wall-E*. Eppure per il geniale Pendleton Ward il suo è un mondo creato a misura di bambino, costruito secondo un semplice principio: “Mi piace fare televisione per l'infanzia. Il punto è realizzare qualcosa che io stesso avrei gradito da piccolo. Questo è quello che mi interessa: fare qualcosa che faccia andare fuori di testa i bambini per la prima volta” (tratto da un'intervista al portale io9.com). Ricordatevi dopotutto che si parla di un soggetto per cui *Pepsiman* per PS1 è il miglior videogioco di tutti i tempi (vedi il suo intervento sul magazine Kill Screen).

Di altra pasta, un minimalismo ancora più disorientante del sovraccarico sensoriale di AT, è la serie canadese *Regular Show*. Due amici di 23 anni, un procione e una ghiandaia, passano le loro giornate sul divano stordendosi di videogiochi e architettando sempre nuove scuse per evitare di andare al lavoro. Sullo sfondo un cast sopra le righe e un sacco di riferimenti ad argomenti non troppo per bambini. Nella puntata *Party Pete* (nono episodio della seconda stagione) spunta dalla soffitta una cassa di cola risalente alle Olimpiadi del 1984. Il tempo ha permesso alla bevanda zuccherina di sviluppare alcune “caratteristiche” che la rendono perfetta per animare feste noiose. Tutto un crescendo di follia e nonsenso, compresa la comparsa di un misterioso party-guru anni '80 dipendente dalla bibita gasata. Direi che non ci vuole un genio per capire di cosa si sta parlando. L'unico esempio più esplicito di riferimento a droghe che mi ricordi lo si può trovare nella serie *The Amazing World of Gumball*, altra gemma di Cartoon Network, dove





in un puntata a base di dipendenze dal cibo si riesce a citare esplicitamente sia *Trainspotting* che un noto video dei Prodigy. J. G. Quintel, il giovane creatore della serie RS, giustifica in maniera del tutto candida questa costante confusione tra classificazioni: "Penso sia giusto infilarci della roba (in RS) per i genitori, così che anche loro abbiano qualcosa di cui ridere mentre lo guardano con i loro figli. Se ci limitassimo a fare show super-protetti, con nulla da obbiettare, penso sarebbero cartoni animati molto noiosi. O perlomeno cartoni in cui non investirei il mio tempo per realizzarli". Direi che non fa una piega. Il risultato è un *Beavis & Butthead* classificato PG, una serie con animali antropomorfi come protagonisti dove le puntate più riuscite sono quelle basate sulla vita reale e sulle esperienze che tutti maturiamo con i nostri primi lavori. La recitazione di Rigby e Mordecai è minuziosamente studiata per non sconfinare nel parodistico, affinando ulteriormente il senso di naturalezza grazie a dialoghi mai artificiosi o ammiccanti. In questo caso siamo agli antipodi di *Adventure Time*, dove il lessico si arricchisce costantemente di assurde trovate e giochi di parole. Per arrivare alla conclusione di questo lungo sproloquio ho bisogno di una nota personale.

L'unica concessione televisiva che io e mia moglie ci sentiamo di fare a nostro figlio è la serie svedese del 1969 *Pippi Calzelunghe.* In questo prodotto televisivo, a cui nessun genitore opporrebbe resistenza da almeno tre generazioni, vediamo una bambina che vive sola, nutrendosi esclusivamente di dolci e architettando giochi sempre più rischiosi. A voler essere analitici risulta molto più pericoloso uno show così – dove le trasgressioni sono comprensibili anche dallo spettatore più giovane – rispetto a quelli trattati in questo articolo. Eppure nessuno gli ha mai dato peso, senza che la cosa portasse a chissà quali conseguenze catastrofiche. Vuoi vedere che forse, sotto sotto, non sono i passatempi consumati da bambino a creare brutti adulti? E che il nostro sguardo sul mondo dell'intrattenimento, oggi così attento ad andare sempre e comunque oltre la superficie, sia viziato da anni di allarmismi gratuiti e da sterili sovra letture?

players GRIND 10 HOUSE

di piero ciccioli

MUCHA LUCHA! LA LEGGENDA FILMICA DI EL SANTO E DEGLI ALTRI LUCHADORES

Esplosa durante gli anni Trenta e ancora oggi oggetto di culto popolare in Messico, la lucha libre è una spettacolare disciplina di lotta corpo a corpo, più vicina a uno show atletico dal vivo che a uno sport vero e proprio, risultando quasi l'equivalente centroamericano del wrestling statunitense. Entrambe le competizioni seguono il medesimo approccio generale, secondo cui i vari lottatori, divisi in "buoni" e "cattivi" (detti "técnicos" e "rudos", nel circuito ispanico), si scontrano tra loro seguendo precise sceneggiature e inscenando combattimenti all'apparenza ultraviolenti, ma in realtà gestiti attraverso coreografie marziali prestabilite. La variante messicana, però, si distingue per alcuni fattori folkloristici, come la consuetudine diffusa tra gli atleti di coprirsi il volto con maschere bizzarre e coloratissime, che identificano ciascun lottatore-personaggio, rappresentandone anche l'onore agonistico. È regola, infatti, che un luchador si debba togliere la maschera in pubblico se sconfitto in un incontro cruciale, rivelando, così, la propria "identità segreta". Questa usanza ha fatto sì che i campioni di lucha libre venissero considerati nel contesto popolare messicano come un qualcosa di assai simile ai supereroi americani. Tale percezione ha innescato lo sfruttamento cinematografico dello spettacolo parasportivo e dei suoi protagonisti, dando vita a un nutrito filone filmico, che attualmente arriva a contare centinaia di pellicole.

Il fenomeno si sviluppa durante i primi anni Sessanta, a partire da un'iniziativa di Rodolfo Guzmán Huerta, lottatore noto sul ring con lo pseudonimo di El Santo e già icona vivente nell'ambio della lucha libre per via del suo record d'imbattibilità, conservato (insieme alla maschera) sin da quando l'atleta si era aggiudicato il titolo di campione nazionale dei pesi medi, nel 1943. Dopo un paio di partecipazioni minori in film di scarso successo, che avevano tentato invano di sdoganare i luchadores al cinema, Guzmán decide di gestire in maniera più intelligente il proprio rapporto con il grande schermo, coniugando la popolarità del suo alterego con la nascente moda della spy fiction à la James Bond. Così, il lottatore, nei panni di El Santo, ricopre il ruolo di protagonista in *Santo Contra Hombres Infernales* (1961), un film d'azione con digressioni noir, dove il luchador sconfigge un gruppo di contrabbandieri. Gli eccezionali consensi riscossi dalla pellicola portano subito allo sviluppo di un'intera serie filmica dedicata al personaggio, nell'ambito della quale vengono prodotti, durante il solo 1962, ben tre lungometraggi, che vedono El Santo scontrarsi rispettivamente con zombie, sensuali vampire e gangster. Si tratta della proverbiale punta dell'iceberg, dato che, in seguito, la produzione non accenna a diminuire, toccando punte record di cinque pellicole in un anno.

Ogni incursione cinematografica si risolve in una storia autoconclusiva, dove il luchador alterna gli scontri sul ring alla lotta al crimine. Quest'ultimo s'incarna in un gruppo tanto variegato quanto assurdo di antagonisti, che vanno da scienziati

Sebbene il successo filmico di El Santo sia un fenomeno prettamente messicano, il personaggio fa capolino anche sul mercato internazionale. I diritti per la distribuzione in suolo statunitense delle pellicole vengono acquistate da K. Gordon Murray, che rinomina il protagonista Samson e opera altri adattamenti per cercare di nascondere l'origine centroamericana delle produzioni. In Italia, arrivano solo tre film della serie, dove il personaggio viene chiamato Argos.





Sia al cinema che sul ring, la lucha libre garantisce pari opportunità. Così, anche le seducenti lottatrici ispaniche, le luchadoras, si ritagliano il loro spazio all'interno del fenomeno filmico, attraverso tutta una serie di pellicole dedicate, come Las Luchadoras contra el Médico Asesino (1963), dove la bellissima starlette locale Lorena Velázquez affronta un uomo-bestia generato da uno scienziato pazzo.





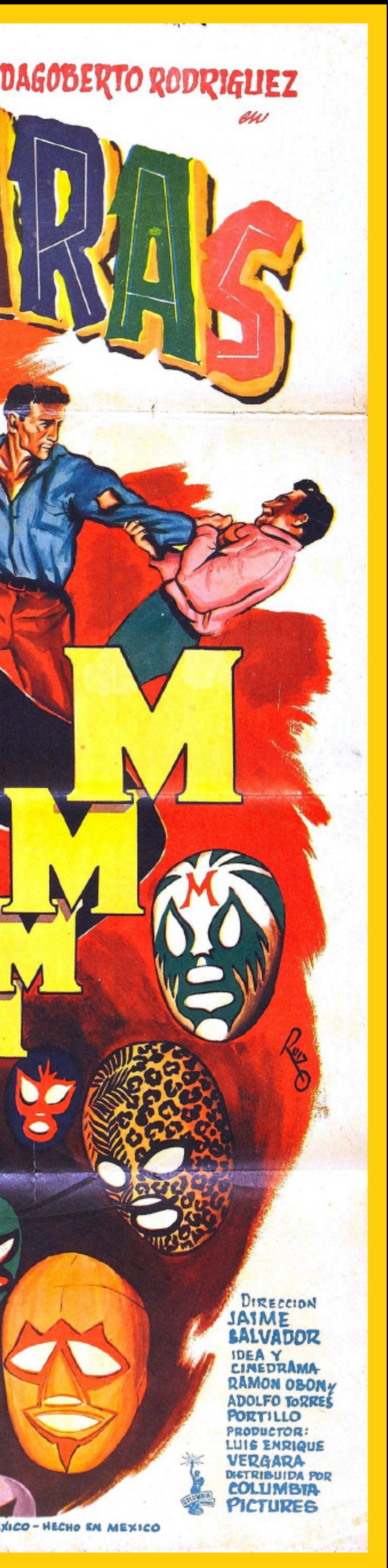
Dal suo esordio cinematografico a oggi, Mil Máscaras ha frequentato con assoluta costanza il grande schermo, accumulando una ventina di pellicole. Tra le sue apparizioni più recenti, si annovera *Mil Máscaras vs. the Aztec Mummy* (2007), un vero e proprio film-amarcord, dove manciate di luchadores storici affrontano i loro supernemici di sempre, come la mummia azteca, il robot assassino o le vampire.



pazzi (*Santo Contra el Cerebro Diabòlico*, 1963) a invasori alieni (*Santo vs. la Invasion de los Marcianos*, 1966), passando per creature in stile film della Universal, come licantropi o cloni di Dracula e Frankenstein (*Santo y Blue Demon Contra los Monsturos*, 1969). Gli avversari più ricorrenti sono, però, i mostri collegati alla tradizione fantastica messicana, quali mummie azteche (*Santo en la Venganza de la Momia*, 1971), sorellanze di vampire in stile *Dal Tramonto all'Alba* (*Santo en la Venganza de las Mujeres Vampiro*, 1970) e il chupacabra, rivisitato come una sorta di uomo-lupo sanguinario (*Santo vs. las Lobas*, 1976). Anche per questa ragione, il ciclo filmico è dominato da tematiche horror e sovrannaturali, con subordinati ammiccamenti ai generi thriller e poliziesco. Tutto ciò fa sì che la saga di El Santo sia effettivamente assimilabile a una sorta di versione in celluloide e in "salsa tacos" dei coevi prodotti supereroistici made in USA. In particolare, le pellicole ricordano molto da vicino gli esordi televisivi di Batman (**Players 10**), giacché, in entrambi i casi, si assiste a una delirante miscela di atmosfere cupissime e involontari interludi trash, capace di generare un sentimento misto d'inquietudine e ilarità.

L'enorme popolarità delle avventure filmiche di El Santo attira rapidamente verso il grande schermo altri técnicos famosi, tra cui Mil Máscaras, che esordisce nel 1969 con una pellicola eponima, in cui il personaggio, giusto per rimanere in tema di supereroi, viene investito di poteri sovrumani e le sue origini sono inquadrate in chiave fumettistica, attraverso una sceneggiatura a base di nazisti intenti a creare supersoldati, smaccata-

VV



mente derivata dai comic di Captain America. Il fenomeno filmico ingloba progressivamente tutte le dinamiche legate agli incontri di lucha libre, come nel caso di Blue Demon, storico alleato di El Santo sul ring, che arriva più volte a combattere al fianco di Guzmán anche in celluloide, attraverso folli scontri di gruppo, concettualmente ispirati ai match in "tag team", dove i due luchadores si confrontano con mostri di ogni tipo (*Santo y Blue Demon vs. Drácula y el Hombre Lobo*, 1973).

Già dagli inizi degli anni Settanta, il ruolo contemporaneo di luchador invincibile e di star del cinema d'azione locale gioca un brutto scherzo alla mente di Guzmán, il quale s'immedesima sempre più a fondo con il proprio alterego, iniziando a indossare la caratteristica maschera color platino anche fuori dal ring e dal set. Così, l'uomo viene gradualmente fagocitato dal personaggio e i pochi collaboratori che hanno la possibilità di vedere il lottatore a volto scoperto notano come i suoi lineamenti siano stati grottescamente deformati in maniera irreversibile dall'uso prolungato della maschera. Contemporaneamente, l'avanzare dell'età porta El Santo a concentrarsi più sul cinema che sugli incontri di lucha libre e, sebbene continui a interpretare direttamente tutte le pellicole di cui è protagonista, il lottatore comincia a lasciare le scene più impegnative sotto il profilo atletico a uno dei suoi dieci (!) figli, Jorge, il quale erediterà poi la tradizione (e la maschera) del padre, esordendo sul ring nel 1982 come El Hijo del Santo.

Adeguandosi al libertinismo imperante nel cinema d'exploitation settantino, i film prodotti in questo periodo denunciano un incremento dei contenuti sexy (*Santo en Misión Suicida*, 1973) e gore (*Santo Contra la Hija de Frankenstein*, 1972), nonché l'adozione di temi e personaggi controversi, importati dal cinema estero, come i cannibali (*Santo Contra los Cazadores de Cabezas*, 1971) o l'occultismo hippie (*Santo Contra la Magia Negra*, 1973). La serie si esaurisce nel 1982, quando, con il film in due parti *Puño de la Muerte - La Furia de los Karatecas,* El Santo sancisce la sua uscita definitiva dalla scena filmica e anche dal mondo della lucha libre. Appena due anni dopo, all'età di sessantasette anni e con quasi cinquanta pellicole al suo attivo, Guzmán muore, stroncato improvvisamente da un infarto.

La dipartita di El Santo provoca un drastico crollo di popolarità dell'intero filone. Nel 1993, El Hijo del Santo prova a riesumare il genere, interpretando il ruolo del padre nel lungometraggio *Santo: La Leyenda del Enmascarado de Plata*, ma con scarsi risultati. L'unico luchador storico ancora attivo nel settore cinematografico è Mil Máscaras, che continua a recitare in B-movie nostalgici, dove si cerca di fare cassa mandando contemporaneamente in scena quante più icone del genere possibile, un po' come è accaduto in Giappone con gli ultimi film dedicati a Godzilla. La testimonianza più pregnante del filone si trova, però, in un cimitero di Tulancingo, dove El Santo, sepolto con indosso la sua maschera e con essa ritratto sulla lapide, ci ricorda la leggenda di un uomo che ha voluto vivere da supereroe, credendoci sino in fondo.





Splendid Isolation

> Mattia Buffoli

http://www.mattiabuffoli.com
http://mesmiling.tumblr.com

Mattia Buffoli, classe 1983, non è un fotografo ma un esploratore. Ama fissare il momento, quello giusto, senza sovrastrutture. Scatta da circa quattro anni e lo fa principalmente in analogico, la pellicola ha un significato particolare per lui che ama il cinema e la vita quotidiana, congelata dai grandi maestri come Erwitt. Mattia ferma il mondo intorno a sé, ma non ne è solo spettatore: musica, amici, casa, famiglia, passioni, se stesso sono gli attori protagonisti della sua fotografia, uno stile senza la pretesa di esserlo, il punto di vista di un giovane uomo per il quale, in effetti, la forma ha molto senso, solo che deve essere svelata tra le pieghe della realtà.
Nell'ultimo periodo ha cominciato a evolvere il suo portfolio, partecipando a due talent indetti da Vogue e per i quali è stato selezionato. Molte le recensioni e le interviste ottenute, soprattutto nella blogosfera.








VINCI
P
PLACE
ST MICHEL

La voce 'extra' della critica videoludica

Intervista a Tom Bissell

Dario Oropallo, Piero Ciccioli, Emilio Bellu



Tom Bissel è un giornalista, scrittore ed editore che ha pubblicato molti articoli e storie brevi, collaborando con New Yorker, Harper's Bazaar, Slate, Observer e The New Republic. Oltre a scrivere di politica estera statunitense e storia, è uno dei pochissimi giornalisti specializzati in videogiochi che riesce a parlare sia ai giocatori più incalliti che ai curiosi. Il suo libro/raccolta di pezzi dedicati al medium, *Voglia di Vincere: Perché i Videogames sono importanti,* è stato recentemente portato in Italia di ISBN edizioni; ne abbiamo parlato nello scorso numero di **Players**.

Cosa ne pensi della calorosa accoglienza ricevuta da *Extra Lives*? Credi che il successo del tuo libro dipenda in qualche modo dal particolare approccio che hai adottato nei confronti della critica videoludica?

Ovviamente, penso che l'accoglienza ricevuta dai lettori sia una cosa meravigliosa. Il fatto che la maggior parte degli utenti sembri aver apprezzato il mio lavoro mi regala un brivido di piacere. Credo che il successo del libro – ammesso che si possa veramente parlare di successo – abbia a che fare, in effetti, con il registro che ho utilizzato. Ho provato a scrivere come se stessi parlando con il mio miglior amico appassionato di videogiochi. Ho voluto che il tono risultasse rigoroso e divertente, ma, allo stesso tempo, intimo e personale. Lo strumento critico non serve a niente se chi lo utilizza non è disposto a mettere a nudo una parte di se stesso.

Infatti il tuo registro risulta davvero intimo e personale, una rarità nel giornalismo videoludico. Inoltre, i videogiochi sono esperienze molto personali. Secondo te, come mai chi scrive di videogiochi preferisce concentrarsi su dettagli tecnici e liste di obiettivi?

Ho definito le recensioni di videogiochi come "il figlio bastardo tra una recensione tecnica scritta da un utente appassionato e un articolo popolare, pensato per stimolare il lettore" e sono convinto che tale definizione sia ficcante. Tutte queste lunghe diatribe sul se le recensioni dei videogiochi debbano essere oggettive o meno mi lasciano piuttosto perplesso. Credo che molti giocatori usino un linguaggio da scuola elementare. Nessuna recensione di qualsiasi cosa può essere oggettiva e nessuna recensione dovrebbe puntare a esserlo. Per quanto concerne gli aspetti prettamente tecnici – come il concentrarsi su grafica, sonoro, pixel e roba del genere – beh, è una parte molto importante dell'esperienza complessiva. Io ho scelto di non dare un giudizio su queste componenti, semplicemente perché non m'interessano e non ne so molto. Ma se qualche critico conoscesse alcune problematiche intime legate agli aspetti strettamente tecnici dei giochi – per dire, io non so nulla del funzionamento dei sistemi di path control - sarebbe una cosa veramente interessante da leggere.

Nel tuo libro definisci videogiochi la "forma d'arte più importante del nostro tempo". Perché credi che questo stato non sia riconosciuto dall'intera società?

Perché i videogiochi sono difficili da fruire, per lo meno quando si tratta di utenti comuni, non particolarmente appassionati. Perché i videogiochi sono ancora stigmatizzati come giocattoli (sebbene talvolta se lo meritino). Perché molta gente non riconosce il valore dell'intrattenimento elettronico. Tutto questo cambierà? Non ne ho idea. Mi piace pensare di sì, ma credo anche che i videogiochi debbano offrire qualcosa di più agli utenti comuni affinché ciò possa accadere.

A circa due anni dall'uscita del tuo libro, pensi che il giornalismo sui videogiochi sia maturato?

C'è un sacco di gente veramente in gamba che scrive di videogiochi. Molta, sul serio. I principali siti e magazine di settore, però, tendono a non offrire il tipo d'informazione che vorrei leggere. Questo è praticamente tutto ciò che mi sento di dire a tal proposito.

A differenza di cinema, musica o delle arti figurative, i videogiochi sembrano ancora non avere una solida critica dedicata. Perché, secondo te?

Non sono sicuro che le cose stiano effettivamente così. Penso che il vero problema sia la grande quantità di "rumore" che circonda la critica sui videogiochi. Troppi siti, troppi giocatori, troppo clamore, troppa gente che dà opinioni e troppa infantilità nel discuterle. Come ho già detto, però, c'è anche tanto buon giornalismo sui videogiochi in giro, bisogna solo cercare a fondo per trovarlo. Più che altro, ciò che ancora manca nell'ambito della critica videoludica è un equivalente del New York Times Book Review o di una rivista tipo il New Yorker, che diventi un punto di riferimento per chi cerca dell'ottimo giornalismo sui videogiochi. Ma sapete una cosa? Forse è meglio così. Oggi, tutto quello che succede nel giornalismo videoludico non risulta mai rigido o troppo serioso e ciò è un bene, dal mio punto di vista.

Cosa ne pensi della pubblicazione del tuo libro in Italia, paese ad alto tasso di videogiocatori ma ancora mancante di grandi software house?

Quando vivevo in Italia, ho incontrato molti giocatori fantastici, acuti, intelligenti. Perciò, mi risulta piuttosto oscuro il perché non ci siano buoni sviluppatori italiani in giro. Mi trovo costretto a pensare che la cosa abbia in qualche modo a che fare con il fatto che non c'é ancora nessun settore imprenditoriale che il governo italiano non abbia capito rapidamente come corrompere, cooptare, ostacolare e avvelenare.

Negli ultimi mesi sono usciti, o stanno per uscire, i seguiti di alcuni giochi che hai trattato in *Extra Lives* – mi riferisco a *Elder Scrolls V: Skyrim*, *Bioshock Infinite* e *Mass Effect 3*. Cosa ne pensi di quest'abbondanza di reiterazioni degli stessi brand?

Penso che il fenomeno nasca da ragioni puramente economiche. Lo sviluppo dei videogiochi richiede molto

denaro e comporta molti rischi. Nessuno vuole perdere i propri investimenti, quindi i produttori preferiscono andare a colpo sicuro. I sequel di alcuni giochi si sono rivelati molto buoni, comunque. Lo sfruttamento dei brand videoludici diventa un problema solo quando vedi Activision demolire gradualmente qualcosa di eccezionale come *Guitar Hero*.

Come è cambiato, secondo te, il rapporto tra gli sviluppatori di videogiochi e gli utenti nel corso degli ultimi anni?

Non ho mai visto un settore dell'industria con un rapporto così pessimo tra consumatori e sviluppatori. Gli sviluppatori sono spesso frustrati dalle reazioni degli utenti, e i consumatori reagiscono spesso disgustati agli sviluppatori che cercano di compiacerli. È una situazione veramente assurda, non riesco a farmene una ragione.

Cosa ne pensi del movimento definito gamification?

Come Ian Bogost, penso che si tratti principalmente di vaccate.







Dopo la premiazione di Sack Boy (personaggio protagonista di *Little Big Planet*) come miglior personaggio ai dodicesimi IAA ci sono stati altri eventi legati ai videogiochi che ti hanno particolarmente colpito?

Uhm, veramente no. I principali eventi legati ai videogiochi vengono strutturati sulla base di tutti quegli elementi del business videoludico che trovo maggiormente deplorevoli: l'affarismo spregiudicato, l'eccessivo clamore, l'approccio infantile. Alcune manifestazioni sono valide, comunque, come per esempio la Game Developers Conference, che risulta piuttosto interessante. Detto ciò, quest'anno sarò presente all'E3, per la prima volta dopo tre anni. Auguratemi buona fortuna!

Qual è la tua opinione riguardo la recente affermazione dei giochi indipendenti?

Per me, l'affermarsi dei giochi indipendenti è stata una grande fonte di speranza. Alcuni di questi sviluppatori sarebbero in grado di competere con i migliori giovani artisti del mondo.

Spesso gli utenti considerano molti finali dei videogiochi piuttosto deludenti, persino quelli di prodotti che dedicano molta attenzione agli aspetti narrativi, come *Metal Gear Solid 4*. Credi che i finali siano un punto debole dei videogiochi moderni?

In generale, sì. Va detto, però, che è molto difficile concludere efficacemente le storie narrate attraverso i vi-



deogiochi. In linea di massima, i videogiochi sono studiati per risultare coinvolgenti sin dal primo istante in cui inizi a giocare, giusto? Allora come fai a chiudere un'esperienza che deve risultare continuamente eccitante con un finale che non produca un certo calo della tensione? Sinora, i boss fight risultano essere la soluzione più utilizzata e al contempo, però, si rivelano spesso una scelta deludente. Detto ciò, non capisco perché la gente si accanisca così tanto sui finali. Se il 95% dell'esperienza è valida, pensi veramente sia il caso di alzare un polverone per l'ultimo, merdoso, 5%? Io credo di no, credo che dovresti essere soddisfatto del 95%.

Se potessi scegliere un videogioco di questa generazione che dovrebbe diventare un archetipo per il futuro del settore, quale sceglieresti?

Suppongo che tutto dipenda da ciò che vuoi giocare. Secondo me i videogiochi sono troppo diversi tra loro per pensare che ci possa essere una struttura ludica più idonea a migliorare il futuro del settore. In ogni caso, credo che quanto fatto con *Demon's Souls* e *Dark Souls* – prodotti leggeri dal punto di vista narrativo, ma intensi sotto il profilo dell'esperienza di gioco – sia interessante. Al contempo, penso che alcune strutture ludiche andrebbero rinnovate, tipo quelle basate sull'andare in giro a raccattare missioni, che sono alla base di giochi come *Fallout 3* e di *Skyrim*. Amavo questo tipo di giochi, ma ora mi hanno annoiato a morte.

Domanda da nerd: *Grand Theft Auto IV* è ancora il tuo videogioco preferito?

Ach! In certi periodi, lo è ancora. Altri candidati recenti sono: *Dark Souls*, *Far Cry 2*, *Half-Life 2*, *Left 4 Dead*, *Shadow of the Colossus*, *Journey*. Credo che, alla fine, tutto dipenda dal mio umore del momento.



Il dominatore delle tenebre

di Dario Oropallo

- **Titolo prodotto:** Il dominatore delle tenebre – Il meglio dei racconti
- **Autore:** H.P. Lovecraft, traduzione e cura di Sergio Altieri
- **Editore:** Feltrinelli
- **Collana:** Universale Economica Feltrinelli



Foto (C) Giorgio Raffaelli

Scrivere di un'opera in cui sono raccolti i migliori racconti di uno degli artisti più influenti del secolo non è mai facile, ma la questione si complica ancor di più se questi testi sono particolarmente amati da chi li sta analizzando e se sono stati oggetto di una nuova traduzione. Un'opera simile, inserita in una collana di grande successo come I Classici dell'Universale Economica, pone prima di tutto un problema di destinazione: a quali lettori è indirizzata quest'edizione? Non esiste una risposta univoca a questo quesito, ma il solitario di Providence nel nostro paese è certamente considerato uno scrittore di nicchia: ben venga una nuova edizione che possa divulgare e dare nuovamente spazio alle sue opere.

Alla luce di quanto detto, è importante notare l'ampia panoramica dei racconti offerta dal volume: oltre ad amati classici come *L'ombra di Innsmouth* o *Il richiamo di Cthulhu*, vi ritroviamo opere meno note come *Herbert West, rianimatore* o *Nyarlathotep*. La scelta dei testi dà ampio spazio ai racconti dell'ignoto ed ai miti di Chtulhu e dei grandi antichi, introducendo ogni racconto con un focus sulle tematiche in esso trattate: sebbene limitato, questo spazio risulta interessante come spunto per eventuali approfondimenti nell'analisi letteraria. Si nota l'assenza di un apparato critico all'interno dell'opera, mancanza giustificabile per la ricchezza e l'edizione del volume.

L'adozione di una nuova traduzione manifesta l'interesse e la cura riposta dall'editore nel realizzare quest'antologia: l'italiano presentato nei testi è chiaro e moderno, adatto ad un pubblico culturalmente eterogeneo e non necessariamente esperto del genere; la traduzione centra l'obiettivo di far risplendere la prosa arzigogolata e complessa di uno dei più affascinanti autori del secolo scorso – abbiamo discusso quest'interessante caratteristica con Sergio Altieri, curatore e traduttore dell'opera, nell'intervista che potete leggere nelle prossime pagine.

Premessa: l'intervista che state per leggere è il frutto di una lunga chiacchierata tra il sottoscritto e Sergio Altieri, noto anche con il nome d'arte Alan D. Altieri è autore, sceneggiatore, editor e traduttore. Tra i suoi lavori più importanti troviamo *Città oscura* ed il seguito *Città di Ombre*, la trilogia di *Magdeburg*, la sceneggiatura di *Silent Trigger* e le traduzioni di Raymond Chandler, Iris Chang e George R.R. Martin. Ma soprattutto è stato curatore e traduttore dell'antologia *Il dominatore delle tenebre* da noi analizzata in questo numero.

Dario Cominciamo dall'inizio: di chi è stata l'idea di realizzare un volume dedicato ad H.P. Lovecraft?

Sergio È stato Fabio Di Pietro [attuale editor dell'Universale Economica Feltrinelli, ndR], mio amico dai tempi in cui collaboravamo in Mondadori, a propormi questa sua idea: ho immediatamente accettato di partecipare al progetto per rendere omaggio ad uno degli autori che mi ha maggiormente influenzato.

D Eppure non mi sembra che il solitario di Providence sia uno degli scrittori più noti nel nostro paese.

S Ho la sensazione che si sappia chi sia e si abbia un'idea generale dei suoi scritti, anche perchè ci sono grandi esperti come Gianfranco De Turris. Ma direi che è ancora considerato uno scrittore di nicchia, più o meno.

D Uno scrittore di nicchia noto per mostri e libri come il Necronomicon. Sai che c'è gente che ancora crede alla sua esistenza?

S [ride] Non è un caso che nella raccolta sia presente anche *Storia del Ne-*



cronomicon, un brano fortemente intriso di humour sotterraneo ed autoironia. Anche se è un'invenzione, HPL lo ha descritto con grande attenzione – così tanta da far credere che esistesse davvero.

D Chi ha scelto i racconti raccolti ne *Il dominatore delle Tenebre*?

S Li ho scelti personalmente.

D Hai operato particolari scelte di traduzione? Il testo mi è sembrato particolarmente efficace e moderno.

S Ho compiuto alcune scelte stilistiche volte a raggiungere una maggior scorrevolezza nell'assoluto rispetto delle opere originali, mantenendone intatte atmosfere e sensazioni. Non deformare né sminuire lo stile di Lovecraft è stata una vera sfida, anche a causa dell'uso, come ne *Il richiamo di Cthulhu* o ne *Il dominatore delle tenebre*, di complessi periodi ipotattici. Non nascondo di aver aggiunto qualche punto.

D Anche l'editing del testo è opera tua? Ho notato la presenza di numerosi spazi.

S Sì, inserire delle interlinee è stata una mia scelta, determinata dal fatto che il testo di partenza della traduzione, edito dalla The American Library, risulta particolarmente ostico da leggere anche per l'esiguo numero di interlinee.

D Ci sono degli aspetti che definiresti originali nel lavoro di traduzione che hai svolto?

S Sì: avrai notato la figura ricorrente del vecchio matto che sa tutto. Un archetipo presente sia ne *L'ombra su Innsmouth* che in *Il colore venuto dallo spazio*. Questi personaggi parlano un inglese sgrammaticato, plebeo. Ho deciso di tentare di mantenere questa balordaggine, un risvolsto che non sempre traspare in altre traduzioni – che, ci tengo a sottolinearlo, sono altrettanto valide: si tratta di una scelta stilistica.

D Leggendo l'introduzione del volume si ha l'impressione che si voglia presentare uno spaccato della vasta opera dell'autore statunitense.

S Sì. La presenza di varie introduzioni è stata una delle linee guida di Feltrinelli ed è in linea con l'obiettivo di realizzare un libro che permetta di

avvicinarsi agevolmente ad Howard. Ho quindi deciso di presentare sinteticamente le principali tematiche trattate dall'autore, utilizzando una scrittura chiara e concisa.

D Per quale motivo inserire anche dei brani introduttivi per ogni racconto?

S Anche questo aspetto è stato presentato da Feltrinelli e ricalca un lavoro che proprio io e Fabio realizzammo per l'antologia di racconti horror *Anime Nere* [antologia di racconti di genere horror, noir o thriller pubblicata nel 2007 da Mondadori, ndR]. In quella, come ne *Il dominatore delle tenebre*, l'obiettivo era sottolineare temi e punti focali di ogni racconto. Li definirei soprattutto divulgativi, più che critici.

D Ed i temi affrontati in questi racconti sono ancora parecchio attuali, una caratteristica comune dei più grandi scrittori.

S Sì. Oltre al pessimismo cosmico della tradizione gothic ed horror presente, ad esempio, ne *L'orrore di Dunwich*, la mia idea è che H.P. Lovecraft abbia tracciato una "via dell'apocalisse". In tutte le sue storie vi è la minaccia di qualcosa di immane che arriverà e distruggerà l'umanità: un qualcosa al di sopra di noi, proveniente da luoghi al di là dell'immaginabile, ed al tempo stesso infimo, che emana un tanfo facilmente riconoscibile, come ne *L'ombra su Innsmouth*. Un tema ricorrente è proprio questo rapporto tra divino ed abietto. Ma non solo. HPL è anche riuscito a catturare e a raccontare una delle più grandi paure umane: l'ignoto. Un ignoto che lui prende e mette alla porta di casa, come ne *L'Entità sulla soglia*. Temiamo ciò che non conosciamo, ma al tempo stesso ne siamo sedotti. Svelare il mistero di ciò che non conosciamo è la nostra condanna. Varcare la soglia dell'immanente e dell'incombente è ciò che ci condanna.

D Credi che sia possibile collegare questi temi alla nostra contemporaneità?

S Leggi *Nyarlathotep* e poi guarda un telegiornale: troverai numerose ed inaspettate somiglianze.

D Dopo questi grandi temi, ti faccio una domanda facile: come hai conosciuto l'autore?

S Scoprii Lovecraft con *I mostri all'angolo della strada*, raccolta curata da Carlo Fruttero e Franco Lucentini per Mondandori.

D Come mai hai scelto come titolo della raccolta il racconto *Il dominatore delle tenebre*?

S Trattandosi dell'ultimo testo scritto dall'autore, esso ne è la massima espressione: una recensione dell'orrore e delle passioni umane, del desiderio di comprendere il segreto degli dei e del rapporto tra seduzione e distruzione nella conoscenza. Forse il dominatore delle tenebre era Lovecraft stesso, che tanto scavò negli abissi di noi umani.

LIRICA DI PERIFERIA

DI EMILIO BELLU

Titolo Libro: Bullet Park, Cronache dalla famiglia Wapshot, I racconti
Autore: John Cheever
Editore: Feltrinelli
Anno: 2012
Prezzo di Copertina: 8,50 • 8,50 • 40
Pagine: 232, 378, 832
Edizione Recensita: Italiana

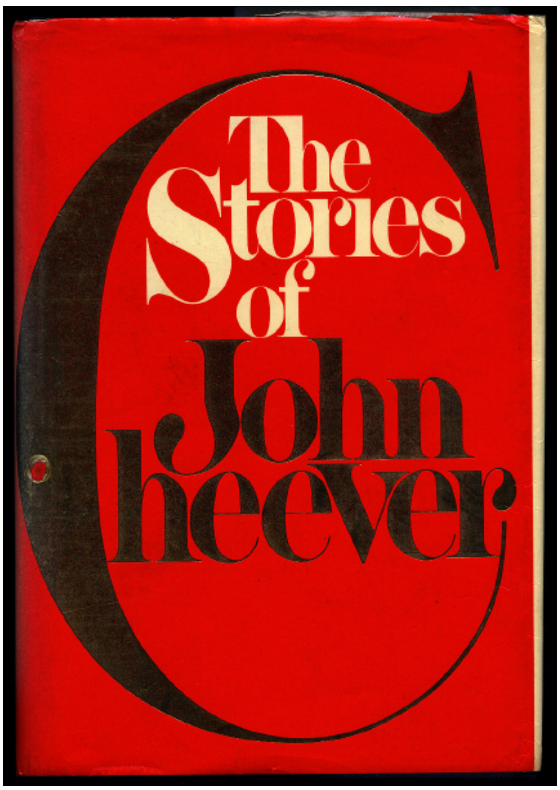


Negli anni del boom americano, il secondo dopoguerra dove i ricordi della battaglia hanno dato spazio a un presente opulento e nervoso, guidato dalla tecnologia, dall'abbondanza, dalla paura di una guerra apocalittica e dal susseguirsi di velocissimi cambiamenti sociali, la maggior parte degli americani ha sognato un mondo molto diverso da quello che il resto del mondo vedeva nei loro film. La vita delle caotiche metropoli, da New York a Los Angeles, propulsori del cambiamento sociale del paese e dell'occidente, era per molti un buco nero dal quale uscire il prima possibile, per vivere in piccole comunità ai margini del tornado della modernità. Il mondo dei sobborghi, le periferie fatte di case con giardino con la patina di serenità e calma, da noi conosciute tramite i cartoni della Disney e qualche incubo di Hitchckock, è diventato il cuore della vita del paese più potente del mondo. E John Cheever ne è stato uno dei più grandi interpreti.

Nato nel 1912, morto nel 1982, la vita dello scrittore è stata caratterizzata da molti alti e bassi. Nato da una famiglia benestante, ha vissuto la grande recessione guardando la ricchezza in cui era nato svanire mentre i suoi genitori venivano costretti a lavori molto umili. Uno dei primi autori fissi del New Yorker, quando il magazine non era ancora rinomato come negli ultimi decenni, le sue storie brevi hanno presto conquistato una larga fetta di lettori, ma anche alienato molti dei suoi contemporanei, critici e autori, grazie a uno stile sincero e poetico, sempre in equilibrio tra compassione e condiscendenza. Definito da alcuni commentatori il "Chekhov della periferia", Cheever ha scritto racconti di grande forza stilistica e straordinaria complessità tematica. La sua narrativa ha attraversato gli Stati Uniti e l'Italia, ma si è sempre concertata sui demoni dell'uomo moderno.



La recente pubblicazione delle opere di Cheever da parte di Feltrinelli è un'occasione per riscoprire uno scrittore la cui opera influenza la cultura popolare da decenni. I due romanzi ,*Bullet Park* e *Cronache dalla famiglia Wapshot*, sono viaggi dentro la famiglia americana, attraversata in un percorso obliquo che esplora alcune delle ombre più inquietanti del sogno statunitense. E *I Racconti*, vincitore del Pulitzer, è la raccolta dei lavori di Cheever nel terreno a lui più congeniale. Piccoli ritratti di vita che mostrano il meglio e il peggio di persone molto reali, dove il concetto di "normale" viene continuamente messo in discussione. La consuetudine dell'autore con il nostro paese, inoltre, regala alcuni ritratti del carattere italiano che colpiscono per la loro chirurgica precisione.



Due decenni dopo la sua morte, queste storie sono quanto mai attuali. Da qualche anno la cultura popolare americana è intenta a rivisitare il suo passato, guardando con un occhio lucido il "periodo d'oro" in cui il paese si è trovato a guidare l'occidente. La serie *Mad Men* e film potenti come *Far From Heaven* e *Revolutionary Road* raccontano un mondo molto vicino a quello raccontato da Cheever decenni fa. Confuso, vitale, con un senso perenne di avvicinarsi a un inevitabile tramonto. La narrativa e la vita di Cheever hanno vissuto tra due realtà parallele. Da una parte la sua voglia di esplorare, di fare cultura, di vivere una vita eccitante e di dare sfogo al proprio ego e alla propria bisessualità, in un mondo che non la vede come un peccato: la vita della metropoli, città di vizi e peccati. Dall'altra, la facciata di una vita normale in una realtà ovattata dove il caos è lontano e le staccionate che dividono i giardini permettono di isolarsi in una maschera di normalità mostrata con buone maniere e uno stile sobrio ed elegante.

La vita e le opere di Cheever sono un ricordo di un mondo molto lontano e molto vicino, anche oggi che il privato e il pubblico vengono sempre più confusi in un universo digitale che spacca le staccionate e i segreti sono sempre più difficile da mantenere, e per questo sono più seducenti.

Titolo libro:
Sopravvissuti
Autore:
Richard Morgan
Editore:
Gargoyle
Anno:
2012
Versione:
Italiana





L'ICONOCLASTA

di Marco Passarello

Dopo cinque romanzi di fantascienza molto politici e pessimisti (la trilogia *Bay City*, *Angeli spezzati* e *Il ritorno delle furie*, il distopico *Business*, e l'inedito in Italia *Black Man*), Richard Morgan è passato al fantasy. Se la notizia vi sgomenta, ripensateci: l'autore non ha ceduto alle sirene editoriali per propinarci l'ennesimo scontro tra Bene e Male. Al contrario, ha portato nel genere la sua visione cupa, al tempo stesso violenta e antibellicista, e si è meticolosamente impegnato a infrangere ogni cliché del fantasy classico.

La tradizione vuole che un mondo fantasy abbia una o più lune? Qui non ce n'è alcuna: quella che c'era è stata frantumata, lasciando un anello luminoso nel cielo. Del resto, nella fantasy di Morgan la tecnologia è più importante della magia: la spada dell'eroe non è stata forgiata da un mago, ma dai kiriath, decadenti scienziati dalla pelle di ossidiana, svaniti lasciando agli uomini ponti, edifici ed enigmatiche intelligenze artificiali.

Il titolo del romanzo, *The Steel Remains*, è intraducibile (significa sia "le rovine d'acciaio" sia "l'acciaio resta"). Finalmente tradotto da Gargoyle, è stato intitolato *Sopravvissuti*. Infatti la guerra contro i draghi c'è già stata, è stata vinta, ma ha lasciato il mondo più povero e corrotto. I protagonisti sono, appunto, tre sopravvissuti: Archeth, unica kiriath rimasta tra gli uomini, Egar, barbaro abituatosi troppo alla civiltà e Ringil, che rappresenta lo schiaffo di Morgan all'ortodossia fantasy. È un guerriero valoroso e temibile, ma è anche apertamente omosessuale in un mondo che, come il nostro, odia i diversi: *Sopravvissuti*, è probabilmente l'unico romanzo fantasy a contenere scene di sesso gay esplicite e funzionali alla trama.

L'unico stereotipo che Morgan non ha infranto è quello della trilogia: *Sopravvissuti* avrà due seguiti. Ma sta in piedi da solo, ed è un riuscito tentativo di portare nella fantasy tematiche nuove e adulte. Leggetelo, anche e soprattutto se odiate il genere.



TITOLO PRODOTTO:
Vita da Cartoni
Una micro guida al cinema di animazione

AUTORE:
Elettra Dafne Infante; Fabio Bartoli

EDITORE:
Tunué

Piccole guide crescono

di Dario Oropallo

Quando si dice *nomen omen*: il sottotitolo "una microguida al cinema d'animazione" descrive perfettamente il contenuto del libro.

Micro perché il volume supera di poco le cento pagine ed è, per forma e per estetica, lontano dal classico tomo saggistico; il contenuto dell'opera si avvicina proprio al saggio, come lascia intendere la parola guida, che a dispetto delle apparenze è ampio e variegato, analizzando sinteticamente e con attenzione l'intera storia dell'industria dell'animazione – pur prediligendo quelle che gli autori definiscono come scuole principali (americana, europea e giapponese) e trattando con un occhio di riguardo la produzione italiana e le sue particolarità.

Cinema perché gli autori ritengono che la settima arte presenti a un vasto pubblico lungometraggi capaci di superare restrittivi accostamenti, come d'altronde traspare dal sostantivo animazione, parola-contenitore in cui ci si riferisce a qualsiasi genere di opera, indipendentemente dal pubblico a cui essa si rivolge; a titolo esemplificativo ricorderei l'adattamento di *Persepolis* di Marjane Satrapi o i reportage disegnati di Joe Sacco.

Il testo scorre rapido e presenta autori, opere e studi di produzione a cui si aggiungono frequenti approfondimenti riguardo tematiche, problemi o discussioni riguardanti la industria dell'animazione ritenute interessanti o curiose.

Il limite principale dell'opera è proprio la definizione di miniguida: completezza e precisione appaiono limitate per motivi di spazio e lasciano una sensazione di mancanza; si finisce per desiderare ulteriori informazioni che avrebbero reso *Vita da Cartoni* una pubblicazione dal respiro più ampio.

Non è difficile (e speriamo non lo sia per la Tunué) immaginare una versione maior dell'opera, nella quale gli autori aggiungano, approfondiscano e analizzino liberamente altre produzioni, trasformando questo anatroccolo nel cigno che, in potenza, già è: da mini a guida al cinema d'animazione a tutti gli effetti.





Come da tradizione, i personaggi di Hirano sono assai poliedrici e si dibattono continuamente tra tendenze contrastanti. Lo stesso Toyohisa, protagonista ideale della vicenda, è capace di genuini scatti di solidarietà verso i più deboli e, al contempo, diventa facile preda di viscerali istinti sanguinari, che lo spingono a desiderare la testa di qualsiasi nemico si pari sulla sua strada…

the weird world war

di Piero ciccioli

Titolo dell'opera: Drifters
Scritto da: Kouta Hirano
Disegnato da: Kouta Hirano
Provenienza: Giappone
Versione: Edizione italiana J-Pop

Dopo aver messo a ferro e fuoco Londra sulle pagine del manga cult *Hellsing*, inscenando un pirotecnico scontro tra vampiri anglicani, licantropi neonazisti e occultisti della Santa Sede, Kouta Hirano si trova a dover affrontare l'arduo compito di riconfermarsi come genio trasgressivo e visionario del fumetto action nipponico. Questa sfida s'incarna in *Drifters*, un'opera che, sin dalle prime battute, palesa la volontà di portare la folle poetica dell'autore alle più estreme conseguenze.

Il sipario si alza sul Giappone di fine Cinquecento, con una rievocazione storica della morte in battaglia del giovane samurai Toyohisa Shimazu. Dopo il decesso, il guerriero si trova improvvisamente proiettato in una dimensione bizzarra, dove altri combattenti, provenienti da varie epoche e da ogni angolo della Terra, si affrontano tra loro, suddivisi in due schieramenti opposti, per decidere le sorti di un mondo popolato da orchi, non-morti e da altre creature di derivazione fantasy. Da una parte ci sono i Drifters, gruppo in cui casualmente ricade lo stesso Toyohisa, e che sembra avere a cuore la sopravvivenza degli esseri autoctoni, dall'altra si trovano gli Ends, macchine da guerra rancorose e sanguinarie, decise a sterminare qualsiasi essere vivente. Il tutto si consuma entro i confini di un impero fondato da Adolf Hitler in persona, che ha deciso di portare avanti i suoi insani principi di pulizia razziale anche dopo essere finito in questo macabro Paese delle Meraviglie, prendendosela con elfi e nani, al fine di dimostrare la superiorità della razza umana.

Se già tale affresco generale sembra un delirio, aspettate di vedere i personaggi illustri che compongono le fila delle due fazioni e come questi sono stati rivistati da Hirano. Tra i Drifters si contano, per esempio, i fuorilegge del far west Butch Cassidy e Sundance Kid (dipinti come due cinici opportunisti, che vagano su una carrozza armata di mitragliatrice Gatling, à la Franco Nero in *Django*) oppure gli arcinemici della Seconda Guerra Punica, Scipione l'Africano e Annibale (qui rappresentati sottoforma di una coppia di vecchietti disillusi, ma capaci di ritrovare improvvisamente il loro antico ardore, ribaltando le sorti delle battaglie più disperate). Non da meno è il gruppo degli Ends, dove spiccano le figure di Giovanna D'Arco e di Anastasia Romanova. La prima è trasfigurata in una valchiria blasfema, che desidera solo bruciare vivi gli avversari, mentre la seconda è una sorta di manichino vivente dallo sguardo catatonico, capace di congelare interi eserciti e alle cui spalle aleggia l'ombra sulfurea di Rasputin. A fare il paio con quest'ardita rielaborazione concettuale dei personaggi c'è la resa grafica degli stessi, votata a dissacrare le figure storiche in questione tratteggiandole con espressioni da psicopatici e calandole in abiti stilosi, sovraccarichi di simbolismi alchemici, politici o religiosi.

Tutto il cast converge verso sequenze d'azione dominate dalla creativa spettacolarizzazione della violenza e dell'assurdo (si assiste a scene con caccia Zero della Seconda Guerra Mondiale intenti a crivellare draghi, giusto per capirci), restituendo quella che sembra una sorta di versione manga di *Sucker Punch*, ma più malata, iconoclasta e, soprattutto, critica. Già, perché questo pastiche fantasioso, a tratti strafottente, di elementi storico-culturali non è mai fine a se stesso, ma funzionale a rendere più aspro e contrastante un sottotesto votato all'allegorizzazione della controversa natura umana. Come in *Hellsing*, infatti, il vero propellente della trama è una miscela altamente infiammabile di guerre sante, ossessioni politiche e conflitti ideologici, che, a dispetto della presenza di creature dalle forme aberranti, ritrae l'uomo come il vero mostro, l'unico geneticamente predisposto a compiere azioni d'indicibile crudeltà, anche autodistruttive.

Maleducato, anarchico e flamboyant, *Dirfters* segna il ritorno in grande stile di Hirano, da non perdere.



… dalla parte opposta, una Giovanna D'Arco divorata dall'odio verso Dio e verso l'umanità intera (tanto da presentarsi corazzata con un groviglio di spade e croci cristiane rovesciate), nasconde la natura fragile di giovane zelota idealista, bruciata al rogo insieme alla propria fede e alla fiducia verso il prossimo. È proprio attraverso lo scontro, non solo ideologico, tra queste figure che Hirano lascia emergere in maniera tagliente e divertita i contenuti antropologici sottesi all'opera.



VILLAIN



Se sei vivo spara
Testi: Bruno Letizia
Disegni: Bruno Letizia
Copertina: Fabio Listrani

DALLA PARTE DEI VILLAIN

DI CLAUDIO MAGISTRELLI

Noi di **Players** abbiamo un certo debole per gli indipendenti, inutile negarlo. Nel mondo del fumetto occidentale il più famoso esempio di etichetta indipendente è la Image, a cui abbiamo dedicato uno speciale nel #13. A venti anni di distanza dal clamoroso abbandono di Marvel e DC compiuto dai sette disegnatori più cool dell'epoca, sette sceneggiatori italiani hanno deciso di seguire le loro orme dando vita a Villain Comics. I nomi dietro questa nuova etichetta sono quelli di Michele Monteleone, Stefano Marsiglia, Giulio Gualtieri, Francesco Trentani, Bruno Letizia, Roberto Cirincione a cui si aggiunge Roberto Recchioni, forse l'autore più famoso nel nostro panorama fumettistico e nume tutelare dell'iniziativa, nel ruolo di supervisore dei testi. Il loro obiettivo dichiarato è il matrimonio tra la tradizione popolare del nostro fumetto con i generi narrativi, ultimamente latitanti sugli scaffali di edicole e fumetterie.

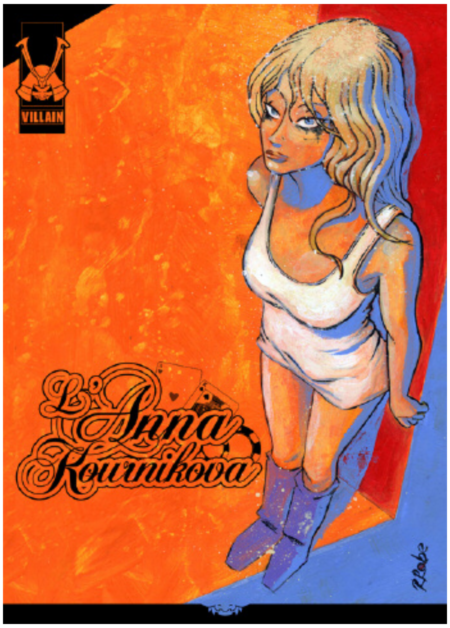
La produzione iniziale della Villain è composta da quattro albi che hanno fatto il loro esordio sui banchi del Comicon napoletano di fine aprile. In nessuno di questi si ritrova un vero e proprio villain come protagonista, ma tre su quattro ruotano attorno a figure che hanno tutti i tratti dell'anti-eroe. Partiamo dall'eccezione dunque: *Nerd Uniti!* racconta l'approdo sul pianeta Terra di un misterioso essere dotato di super poteri e del suo incontro con Thwip e Fat Nerd, gestori di una fumetteria decisi a diventare i suoi mentori. L'albo gronda di riferimenti all'universo nerdico, dal cinema ai videogiochi, senza dimenticare, ovviamente, fumetti e action figure, un vero e proprio crogiolo di postmodernismo che arriva saggiamente a domandarsi se alla lunga tutta questa autoreferenzialità non finisca per rivelarsi effimera, uno specchio dietro cui nascondere una mancanza di identità. La storia presenta ancora qualche punto oscuro, che probabilmente verrà dipanato nei prossimi volumi, ma riesce a incuriosire fin da subito applicando quell'approccio popolare - si avverte quasi un retrogusto da Disney italica in alcuni frangenti - al genere supereroistico, a sua volta decostruito attraverso la esplicitazione degli stereotipi.

Dalle calzamaglie al noir metropolitano: *L'Anna Kournikova* è un progetto nato qualche anno fa, e lo si capisce dal contesto in cui è immersa: le partite di poker alla texana - il titolo deriva dal soprannome della coppia Asso-K, bella e mai vincente - in una Roma in cui tutti hanno un soprannome come in *Romanzo Criminale*. Al di là dei riferimenti espliciti, la storia di Giacchetta, miserabile protagonista del racconto, riesce a descrivere il sottobosco di micro e macro criminalità con la giusta alternanza tra verosimile e grottesco, grazie soprattutto all'ottimo lavoro svolto sui dialoghi: non è facile infatti riuscire a replicare la gergalità del crimine senza incappare nell'uso eccessivo della battuta a effetto.

Sempre tinte noir, ma in un contesto più fantascientifico, per *Addio alle armi*. La guerra con cui chiudere i conti è quella marziana in cui Harry Willis ha visto morire buona parte della sua unità in attesa di rinforzi che non sarebbero mai giunti. Ora Willis è un investigatore privato vecchio e logoro, impegnato a sopravvivere nel degrado urbano finché la vedova di un compagno d'armi non lo assolda per far luce sul passato. Un intrigante mix di generi e ispirazioni, tra cui spicca *Blade Runner* omaggiato da un poster già nelle prime pagine, forse non eccessivamente originale, ma sorretto dal carisma che sprigiona dal protagonista, fiero sostenitore della violenza in terza età.

Il quartetto di proposte della Villain è chiuso da *Se sei vivo spara*, un western che sfocia in breve nell'horror in un formato anomalo per il mercato italiano, le 22 pagine del comic book americano che finiscono senza svelare chi sia l'ospite canterino della bara che il pistolero Lion Gardiner si porta in spalla.

Se il buon giorno si vede dal mattino, il futuro è roseo per la Villain Comics.



L'Anna Kournikova
Testi: Michele Monteleone e Stefano Marsiglia
Disegni: Marco Digloria
Copertina: Roberto Recchioni



Nerd Uniti!
Copertina: Wherter Dell'edera e Gabriele Dell'Otto
Storia: Michele Monteleone e Roberto Cirincione
Disegni: Carlo Alberto Fiaschi
Colori: Walter Baiamonte



Addio alle armi
Testi: Giulio A. Gualtieri e Francesco Trentani
Disegni: Valerio Nizi
Copertina: Valerio Schiti e Vega Guerrieri

the Gramophone



Sigur Rós

lacrime d'oro dal cielo



the Gramophone

di Danilo Di Russo

Figli di una terra, l'Islanda, misteriosa quanto periferica, densa di incanto e di contrasti, di verdi brughiere che incontrano il mare su un tappeto di lunari sabbie nere e di fuoco che sferza il gelo nell'immensità di ghiacciai che si perdono nell'infinito, i Sigur Rós ne rappresentano al meglio la sintesi in musica, oltre ad esserne da anni in maniera indiscussa, assieme alla illustre Björk, i maggiori esponenti nel panorama della musica internazionale. Il percorso di questo gruppo, in maniera non dissimile dalle trame di molti dei loro brani migliori, inizia dimesso e procede lieve ma in continuo crescendo, fino all'affermazione di un sound che per unicità e stratificazione non ha pari nel pop (nella sua concezione più nobile) e rock odierni quanto negli ambiti più sperimentali della composizione colta, nobilitando più specificamente il linguaggio ambient di un ventaglio di sfumature post e suggestioni narrative inedite per il genere.

E così, in concomitanza con un periodo che li vede tornare protagonisti sulla scena con un doppio dal vivo, *Inni*, che critica e pubblico non impiegheranno molto a consegnare agli annali dei migliori live degli anni 2000, una colonna sonora per il film *We bought a Zoo* di Cameron Crowe (che già si avvalse di diverse loro canzoni nel suo *Vanilla Sky*) ad opera del leader Jónsi ed un nuovo imminente disco, *Valtari*, ci sembra opportuno omaggiare questi artisti di una retrospettiva che evidenzi il peso assolutamente impattante della loro arte sulla scena contemporanea quanto l'elevato valore emozionale. L'essenza magica, quasi fatata della band ha il suo perno nella figura insostituibile del cantante e polistrumentista Jón Þór Birgisson, in arte Jónsi, menestrello dalla sensibilità totalmente fuori dagli schemi che accarezza fino a dilaniare le chitarre rock con un archetto di violoncello, mentre con la sua voce eterea, non dissimile da quella che Omero deve aver immaginato propria delle sirene incantatrici, descrive mondi immaginifici, sconosciuti, e immagini dalle suggestioni liriche sfuggenti, appena accennate. E d'altronde come potrebbe essere altrimenti se questo stralunato folletto, oltre ad affidarsi all'impenetrabile lingua madre, giunge a codificarne anche una tutta propria, il vonlenska (dal termine Von, "speranza" in islandese), che si sottrae alla semantica rigida e adulta della parola per riscoprire la purezza neonatale della sillaba, i cui astratti fonemi si fanno strumento al servizio del disincanto più assoluto.

La genesi del gruppo coincide non a caso col miracolo della vita, e quando la sorellina di Jón, Sigurrós Elín, nasce nel 1994, il monicker della band (tradotto, "Rosa della Vittoria") è praticamente servito, ma solo tre anni dopo la pubblicazione del primo singolo la band, allora terzetto, esordisce con *Von*. E ci troviamo subito dinanzi a un disco che, pur nella sua acerbità e pochezza di mezzi (leggenda narra che le registrazioni furono 'pagate' dalla band con una riverniciatura degli studios), mette già in evidenza le molteplici influenze che confluiranno, con l'affinarsi degli anni a venire, a designare uno stile e una sensibilità unici, marchio di fabbrica dei successivi capolavori della band. Vagiti di rock alternativo sposano le brume autunnali dello shoegaze: dai Cocteau Twins ai Ride, passando per l'irrinunciabile lezione dei Pink Floyd, i Sigur Rós prendono in dote l'ambient di Eno e vaghe reminiscenze wave per tessere il tappeto liquido su cui la voce di Jónsi, qui ancora molto influenzata da Rachel Goswell degli Slowdive, esordisce a dettare la grammatica futura dei contrasti emozionali della band, con urla in lontano riverbero, improvvise ascesi angeliche e una costante tensione spirituale. Il successo è lungi dall'affermarsi, ma è chiaro già dal disco di remix *Von brigði* del 1998 che l'attenzione locale è tutta puntata su di loro, dato che attorno al progetto si adunano i nomi più affermati di questa scena lontana quanto dinamica, dai GusGus dell'italo-islandese Emiliana Torrini ai Múm. Ma è con l'assestarsi della line-up definitiva, che vede affiancarsi a Jónsi e al bassista Georg Hólm i nuovi Orri Páll Dýrason (batteria) e Kjartan Sveinsson (piano, organo, xilofono, chitarra) che la direzione da intraprendere viene messa definitivamente a fuoco e la qualità di scrittura elevata ai massimi vertici: il nuovo *Ágætis Byrjun* del 1999 è una pietra miliare della musica di fine millennio, la consacrazione internazionale un passo inevitabile. Un disco che lungo dieci tracce nobilita il post-rock, sulle cui coordinate indubbiamente si articola, conferendogli un afflato universale, totalizzante, delicato quanto sottilmente inquietante, che sembra partire dallo scrigno di paesaggi e memorie collettive di una piccola comunità isolata nella na-





>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

tura nordica sconfinata per elevarsi a contemplare l'Islanda tutta (la title-track), passando per gli abissi oceanici (*Svefn-G-Englar*) fino alle sfere divine (*Starálfur*). Nei falsetti efebi, nelle mille sfumature dei corposi arrangiamenti del disco e nei suoi crescendo emozionali, si realizzano alchimie impensabili di umori sempre cangianti, sognanti e poi psichedelici, cullanti e raggelanti.

Il successo di critica li vede girare il mondo in tour, aprendo per act di rilievo come i Radiohead, e schiudersi alle più eterogenee possibilità di crescita artistica, dalle colonne sonore per opere cinematografiche (*Englar Alheimsins*, assieme al compositore Hilmar Örn Hilmarsson, considerato in patria uno dei più importanti film islandesi), fino allo stimolante confronto con l'epica scaldica del **Rímur** e del suo interprete Steindór Andersen, tutte esperienze che li faranno giungere all'appuntamento del nuovo album, *( )* del 2002, con un ampio bagaglio formativo cui attingere e un'assoluta consapevolezza dei propri mezzi. Anche stavolta la sfida è vinta, tanto più ardua perché confezionata e presentata al pubblico con uno sprezzo assoluto delle più elementari logiche di mercato, proprio dei folli e di chi ha ancora dalla sua l'incoscienza della giovinezza - o, molto più probabilmente, la consapevolezza di aver scritto un altro capolavoro. Con un titolo astratto quanto denso di simbolismo visivo, che non si sa se e come parafrasare (e su cui speculavi non ha poi neanche troppa importanza), un booklet algido, scarno e pieno di vuoti da riempire e manipolare a piacimento, *( )* si presenta così, de-liricizzato (il ricorso al vonlenska peraltro è ora totale) e con un peso comunicativo ridotto all'essenziale, epurato da ogni orpello che non sia funzionale al primato dell'esperienza uditiva ed emozionale su tutto il resto, ma proprio per questo pregno di una sua intrinseca natura ludica ed un sotteso invito alla compensazione attiva da parte dell'ascoltatore, chiamato a dire la sua a vari livelli e a decidere egli stesso quando e dove tratteggiare gli sfumanti confini di una catarsi sonora potenzialmente elevabile all'infinito. Otto movimenti **[untitled]** densi di stratificazioni ambient e delicate melodie, meno ancorati al post e a una certa grandeur orchestrale del recente passato ma più orientati ad un'andatura lenta, minimale, che disegna scenari interiori di lacerante torpore ma non privi di fragili angoli di beatitudine, il tutto immerso in un isolazionismo di fondo non dissimile da quello che accompagna la quotidianità di un vecchio guardiano del faro che solitario ogni mattina attende l'alba nel freddo nord. Un contributo fondamentale a questi 70 minuti di musica straordinaria è dato dalla collaborazione, in fase di arrangiamento, con l' ensemble di muse delle Amiina, quartetto d'archi di Reykjavík che col tempo si connoterà sempre più, occasione dopo occasione, come una sorta di compagine specularmente femminile dei Sigur Rós. Il 2005 è l'anno di *Takk*, primo disco su major EMI: come spesso accade, simili pressioni discografiche portano in dote una maggior concessione, consapevole o meno, al pop e alla melodia, e in fondo anche Jónsi e compagni non si sottraggono a questo gioco delle parti, ma *Takk* ha il dono di riuscirvi con naturalezza, ed il buon gusto di farlo con un calore umano in parte perduto





>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<





nelle impermeabili brume della malinconia passata, ma senza bulimiche concessioni alla melassa. L'iniziale *Glósóli*, carezzevole come una ninna nanna che sa addolcire un bambino persosi nella notte più nera ma poi impetuosa come un Geyser in piena attività, parte con il dolce ticchettio dello xilofono e una tensione ritmica che sembra emulare un cuore umano sempre più ansimante quanto più preda della paura, per poi esplodere in un crescendo rock denso di luce e catarsi, ed è forse ancora oggi il miglior manifesto possibile della commistione fra post-rock (e la sua innata natura strumentale) e forma canzone. A seguire, un lotto di ballate delicatissime, come *Hoppípolla*, loro brano probabilmente più noto, con quel giro di piano che ha fatto scuola e oramai sembra di sentire ovunque, o **Mílanó**, col suo librarsi liberatorio che anela un attimo di beatitudine che si spera una volta trovato non debba finire mai, alternate a brani che proseguono il discorso narrativo degli islandesi, fatto di sogni ad occhi aperti sotto l'Aurora Boreale ed estasi dinanzi alle meraviglie del creato, come *Svo Hljótt* o la bellissima *Sæglópur*. Degno di nota è il doppio cd *Hvarf/Heim* del 2007, che con la sua natura ibrida fatta di inediti e reinterpretazioni di brani noti (anche unplugged) che cambiano pelle a materiale anche molto vetusto, va ben oltre il mero interesse per completisti, e fa da contraltare al notevole *Heima*, sempre del 2007 e per la regia di Dean DeBlois, senza dubbio uno dei dvd musicali dai più elevati valori produttivi degli ultimi anni. Immerso in paesaggi mozzafiato, questo documentario ripercorre le tappe più emozionanti di un tour gratuito che la band ha intrapreso nell'estate del 2006 nella propria Islanda, tra piccole sessioni in sperduti paeselli da neanche cento anime e grandi eventi tenuti a Reykjavík o nell'incredibile gola di Ásbyrgi, luogo di miti e leggende. Una testimonianza preziosa di ragazzi semplici che nonostante la fama conseguita non hanno mai staccato il cordone ombelicale con le proprie viscere, e cercano anzi più che mai con forza un legame con una terra così speciale, che se da una parte con la sua dimensione periferica non aiuta sempre a sentirsi cittadini del mondo sa però ripagare lo scorrere di una vita ordinaria impreziosendola di straordinario e di una natura e una immensità la cui contemplazione resta privilegio di pochi. I Sigur Rós si danno così alla propria gente, la cercano nei luoghi più impervi e minuscoli con l'umiltà di chi sembra quasi chiedere "scusa" senza che vi sia alcun motivo per farlo, fanno rivivere per la magia di una notte luoghi abbandonati ma densi di memorie e cultura, fino a coinvolgere le fanfare di paese sul palco come parte integrante della band.

Nel 2008, con la supervisione del noto produttore Flood, esce il quinto disco *Með Suð Í Eyrum Við Spilum Endalaust*, ed è forse la prima volta che i Sigur Rós si presentano senza una univoca visione di fondo che non sia l'urgenza ultima di sperimentare inglobando nuove influenze, aprirsi al pop come mai fatto prima e battere nuovi sentieri evolutivi, non fra loro contrapposti ma di certo differenti, tanto da far apparire il disco come strutturato in un dittico. La prima parte spiazza con una vena indie pop definitiva, soluzioni vocali inconsuete (la coralità hippie dell'ini-

ziale *Gobbledigook*), riverberi del passato irrorati di solarità con *Inní mér syngur vitleysingur* e una voglia di giocare a fare i Coldplay (e magari batterli nel loro stesso campo) inedita in *Við Spilum Endalaust*. La seconda parte strizza più l'occhio al cantautorato da camera, cesellato così tanto in sottrazione da sembrare quasi più un lavoro solista di Jónsi che non opera della band, con voce e melodie di piano e archi in evidenza e al servizio di canzoni buone, capaci anche di evoluzioni epiche degne del miglior passato, ma non prive di passaggi a vuoto e una certa ripetitività. Quali possano essere ora le direttrici intraprese dopo aver dato sfoggio di tale versatilità non è facile a dirsi, ma tutto sarà chiaro il 28 maggio, data d'uscita del nuovo atteso *Valtari*. Quali che siano i responsi , non perdete un'occasione preziosa per irrorare di emozioni ogni palpito del vostro cuore con sì straordinarie pagine di musica e arricchire la vostra vita di attimi irripetibili di bellezza. La genesi di tutto, l'incanto e lo stupore a volte possono celarsi dietro un semplice play: con i Sigur Rós, messaggeri del divino inviati a disvelare la purezza del creato, questa magia è possibile.





Fuoco, Ghiaccio, Cuore

di Danilo Di Russo

SIGUR RÓS

-Valtari-

PARLOPHONE / EMI



Non era facile prevedere per i Sigur Rós, dopo le suggestioni pop del vivace (ma solo parzialmente riuscito) *Með Suð Í Eyrum Við Spilum Endalaust*, un ritorno così convinto all'Islanda concreta delle distese lunari e delle meraviglie geologiche, da sempre evocata negli epici chiaroscuri in crescendo delle loro canzoni, grondanti luce ed energia, ma con quel tocco malinconico che accompagna i momenti più intensi della band di Reykjavík.

Anticipato dal singolo *Ekki Múkk*, brano coerente col mood generale che permea l'opera, il nuovo *Valtari* si presenta relativamente breve (al netto di alcune bonus track previste), ispirato ed in punta di piedi, quasi a non voler disturbare l'attesa dell'alba nordica, del cui caldo abbraccio mattutino sembra essere ideale colonna sonora. Una band che con la mente, ma soprattutto col cuore prova a ripercorrere, con risultati globalmente soddisfacenti, il miracolo artico insito nel capolavoro *Ágætis byrjun*, ma con una dilatazione assoluta della loro poetica verso lidi ambient e concessioni ormai minime al post-rock di cui sono stati eccelsi maestri. Ciò è evidente sin dal paradisiaco attacco dell'iniziale *Ég anda*, che distende tappeti di placido torpore che sa appagare l'anima già vessata dalla frenesia del quotidiano e riconciliare col creato, attraverso anche gli affreschi di canzoni come *Varúð*, il cui canto glorioso sembra testimoniare che lì, in qualche limbo negli inconcepibili confini dell'esistente, c'è ancora un dio che non ha mai smesso di piangere lacrime d'oro. La magia procede col candore pop di *Rembihnútur* e gli spazi immensi suggeriti da *Dauðalogn*, tra rocce fumanti pulsanti di vita e stormi di fulmar in volo, mentre da *Varðeldur* in poi il gorgheggio di Jónsi, che qua riecheggia etereo in lontananza come il canto di una balena che emerge possente tra i mari del nord, sfuma sempre più fino a scemare del tutto nella coda strumentale del disco, formata dalla title-track e dalla conclusiva *Fjögur píanó*, soffusa ballata pianistica che avrebbe potuto essere la base per un nuovo gioiello pop dei Sigur Rós. Ma a conclusione del viaggio, appare più che mai evidente che non era questa la priorità degli islandesi, quanto piuttosto l'urgenza di ritrovare e far proprio l'incanto della loro Terra di Mezzo, dove fra luci fioche e notti eterne la realtà può abdicare alla magia, e anche contemplare l'orizzonte e scorgervi una nave che si libra in volo sulle acque può non essere un sogno.

Io sono Colosso

di Matteo Del Bo

MESHUGGAH
-KOLOSS-
NUCLEAR BLAST



Selezionati per voi: *I am Colossus, The Hurt that Finds You First, Demiurge*

Arriva un momento in cui tutte le band di successo si trovano a confrontarsi con il proprio pubblico, quel difficile momento in cui la nuova uscita non convince più la totalità dei propri accoliti ma comincia a dividere pubblico e critica, andando a rompere quel meccanismo perfetto oliato dalla cieca fiducia e tenuto insieme dalla dedizione. Un momento difficile, che per i Messhuggah, per il sottoscritto, è coinciso con l'uscita di *obZen*, 4 anni fa, e tanto ci hanno messo i nostri *pazzi* preferiti per sfornare un nuovo lavoro da studio, il qui presente *KOLOSS*.

Solitamente cerco di ascoltare un disco senza pregiudizi ma nel caso dei Messhuggah mi è quasi impossibile, si tratta di una delle band che preferisco e l'uscita di *obZen* mi brucia ancora oggi. In 4 anni non sono riuscito a trovare nulla che mi piacesse particolarmente in quel disco, un opera vuota e sterile che arrivava dopo una combo di album micidiali che, seppur in maniera diversa e scostante, hanno dato e detto molto sia ai fan che alla musica estrema in generale.

Inutile dire che non ci speravo nemmeno più di tanto. Quasi rassegnato ad etichettare come bollita una delle band più innovative degli ultimi anni ho infilato *KOLOSS* in cuffia con la morte nel cuore e invece... invece parte la prima canzone e intuisco che qualcosa è cambiato in questi 4 anni e il primo ascolto completo del disco me lo conferma, riportandomi in faccia il ~~ghigno~~ sorriso che avevo perso.

È come se in questi 4 anni i nostri si fossero rinchiusi in un laboratorio ipertecnologico per creare l'androide definitivo, pescando le peculiarità di ognuno dei loro migliori lavori per fonderli in qualcosa di nuovo, qualcosa che nello stesso tempo potesse assomigliare al passato ed essere proiettato verso il futuro. *KOLOSS* è figlio dei migliori Meshuggah, lo si riconosce subito appena lo si vede alzarsi e aprire gli occhi da un sonno durato 4 anni, prendendo coscienza di ciò che è: il figlio che tutti gli scienziati pazzi cercano, quello con tutti i pregi degli esperimenti passati e nessun



difetto.

Deliri sci-fi a parte, rimettendo i piedi per terra non posso fare a meno di notare come ora il suono sia più organico e coerente, a differenza di *obZen* qua il tutto è decisamente maggiore della somma delle sue parti, come diceva un saggio, o, per tornare a parlare di androidi e forme di vita artificiali, semplicemente *KOLOSS* ha la scintilla della vita e dell'intelligenza che mancava al suo fratellino sghembo.

KOLOSS si dipana fra ritmi ossessivi e sincopati come i migliori Meshuggah sanno fare, ma il vero punto di forza è la naturalezza con cui ti colpisce in faccia con quella violenza che non si sentiva da *Destroy Erase Improve* per poi passare immediatamente e senza esitazioni all'ossesiva spirale di follia lucida figlia di *Catch33* o al cacofonico chaos scuro di *Chaosphere*. Può sembrare poco ma bisogna sentirlo per rendersi conto di come la delicatissima operazione neurochirurgica operata su *KOLOSS* abbia dato i frutti sperati, un disco che riporta i nostri sugli scudi e li eleva nuovamente a padrini di un movimento che non è in grado di sfornare avversari all'altezza, una nuova uscita che rimette a posto l'ordine delle cose e grida fortissimo: Io sono Colosso, venite a prendermi!

Purtroppo però in calce mi sorge spontanea una riflessione: come scrivevo in apertura, per me il meccanismo si è rotto con *obZen*, per altri non è stato così, e, nonostante faccia molta fatica a crederlo, posso supporre che qualcuno possa uscire deluso dall'ascolto di questo disco. Come si dice...? Il mondo è bello perché è vario, credo, ma chiunque si trovi a non apprezzarlo per qualche istinto di snobbismo elitario, non sotovaluti *KOLOSS* perchè ha molte frecce al suo arco e potrebbe coglievi di sorpresa fra un pezzo come *The Hurt That Finds You First* e uno come *The Last Vigil*.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

La potenza è tutto

di Matteo Del Bo

HIGH ON FIRE
-De Vermis Mysteriis-
CENTURY MEDIA



Selezionati per voi: *Serums of Liao, Fertile Green, King of Days*

L'archetipo del metallaro dalla musica cerca prima di tutto una e una sola cosa: la *potenza*. La potenza, quella vera, trascende il genere ed è detenuta da pochi eletti e quando nasce un nuovo *potente* è impossibile non capirlo immediatamente. Matt Pike è uno di loro, attualmente è forse l'unico artista moderno a incarnare perfettamente lo spirito della musica potente e ora più che mai, con l'uscita di *De Vermis Mysteriis*, è pronto a imporsi su tutti.

L'avete mai visto dal vivo? Su un palco? Canottiera bianca, immobile come una statua, chitarra impugnata in verticale nella sua maniera più unica che rara, retaggio dei suoi studi autodidatti, sguardo fisso nel nulla; eppure è una calamita per tutti gli sguardi, tutto il resto scompare quando c'è lui sul palco, la sua presenza è quasi soffocante, forse anche colpa della sua possanza fisica. La sua musica è così, un vortice che ti risucchia dall'inizio alla fine togliendoti ossigeno e costringendoti a muovere testa, mani, piedi, tentacoli, code, corna e qualsiasi altra strana appendice di cui voi siate dotati al ritmo forsennato delle sue canzoni.

Non si può criticare praticamente nulla a Pike e ai suoi High of Fire ma a volere fare i puntigliosi si può trovare un piccolo difetto nel precedente lavoro: la produzione era decisamente troppo pulita e leccata per un animo così marcio. Fortunatamente, per *De Vermis Mysteriis* dietro la console troviamo l'onnipresente Kurt Ballou, che è riuscito a catturare perfettamente il suono della band, regalandoci una produzione graffiante, sporca e grezza come dovrebbe sempre essere.

Le suggestioni che Pike riesce a creare nell'ascoltatore sono talmente forti che è impossibile parlare solo della musica, dovreste immaginarvi schieramenti demoniaci impegnati in una battaglia campale per capire come suona il disco o più semplicemente potreste ordinarlo a scatola chiusa, se ne avete il coraggio.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<


videogaming borderline
Outcast.it
http://www.outcast.it
RECYCLE THIS PODCAST
RCM
[dedicated to borderline players]



PLAYE3RS

di Dario Oropallo

Prima di cominciare a scrivere quest'articolo ho pensato "quest'anno voglio prepararmi al meglio all'E3". Impegni? Rimandati. Studio? Accantonato. Caffè per restare sveglio? A litri. Amici con cui commentare le conferenze più importanti? Pronti. Fiducia? Non proprio, ma provavo grande curiosità. Perché l'E3 è e resta un evento affascinante ed interessante, che sembra riuscire a coinvolgere tutti i videogiocatori. Passiamo all'analisi degli eventi di Microsoft, Sony e Nintendo.

Microsoft





Ore sei e trenta del pomeriggio. Il clima tropicale non aiuta a concentrarsi, mentre si alza il sipario sull'evento Microsoft. Ad aprire le danze è Master Chief con *Halo 4*. Seguono il nuovo *Splinter Cell*, il nuovo *Resident Evil*, il nuovo *Tomb Raider*, il nuovo *Fable* e così per un'ora intera. Molte le novità mostrate per Netflix, Espn ed altri servizi che hanno concretizzato la filosofia alla base di Xbox 360: la console diviene il centro dell'intrattenimento casalingo, unendo videogiochi, film, musica. Al momento non esiste una soluzione più completa ed economica della console di Redmond. Preso atto dell'importanza di queste feature (e ricordando come siano utilizzate al meglio solo dagli utenti anglosassoni e in particolar modo statunitensi) la conferenza è stata deludente da un punto di vista strettamente ludico: le novità presentate sul palco saranno pubblicato su Xbox Live Arcade, mentre i seguiti *Halo 4*, *Forza Horizon* e *Gears of War: Judgement* aggiungono nuove caratteristiche a serie già note al pubblico. Raggiunto il settimo anno di vita e conseguiti numerosi traguardi, Microsoft sembra intenzionata a consolidare la posizione conquistata, aprendosi ad un pubblico quanto più vasto ed eterogeneo possibile per il futuro. Il risultato finale è una conferenza che manca di mordente: gli obiettivi sono stati quasi tutti raggiunti ed i limiti di Xbox 360 sono definiti. Il desiderio e la volontà che spinsero l'azienda di Redmond a trasformare una matricola nella più agguerrita avversaria al monopolio nipponico sono esauriti; un rallentamento era prevedibile e, considerando i fasti passati ed il ricco menu di giochi multipiattaforma in uscita nei prossimi mesi, dovrebbe essere sopportabile. La gestione di questa pausa è la vera incognita che Microsoft deve affrontare. Nei prossimi mesi scopriremo se l'E3 è stato solo un'occasione mancata o se si è trattato dell'inizio di una più grave debacle.

SONY

Due e trenta del mattino: la sveglia rimbomba nel silenzio della notte. Mi alzo a fatica, ma dopo un doppio caffé sono pronto, davanti allo schermo. Sony ha un piccolo vantaggio rispetto alle rivali: non ha niente da perdere, soprattutto per quanto riguarda la sua console casalinga. Rinunciando ad ambizioni multimediali ed al velleitario allargamento del bacino di utenti, per ironia della sorte la PlayStation 3 ha ritrovato una raison d'être nell'essenza del suo nome. Il ritorno di *The Last of Us* e l'annuncio di *Beyond: Two Souls* danno nuova forza alla console, affascinano la platea e meritano calorosi applausi. Il primo dei due potrebbe essere la definitiva consacrazione dei Naughty Dog, ad un passo dal diventare i principali fautori della "reconquista" della terza PlayStation. Un'incoronazione più che meritata, a cui *The Last of Us* mira sia per qualità tecniche che per meccanismi ludici. *Beyond: Two Souls* è l'altra faccia della medaglia, un seguito che mira a migliorare ed ampliare quanto creato in passato da Quantic Dream, occupando un posto unico nell'attuale panorama videoludico. A queste luci sfortunatamente si accompagnano parecchie ombre. Tenebre che sembrano addensarsi minacciosamente sul futuro di PS Vita: le vendite sono deludenti e lo spazio dedicato alla console portatile si limita ad *Assassin's Creed: Liberation*, mentre tra gli stand è stato possibile ammirare un nuovo trailer dell'imminente *Soundshapes*. Situazione poco chiara anche per il mitologico *The Last Guardian*, terzo progetto di Fumito Ueda: il gioco era assente all'evento e non è stato detto nulla riguardo lo stato di sviluppo, secondo alcune voci fermo. Ormai anche PS Move ed Eye ricoprono un ruolo marginale: merita una menzione solo *The Book of Spells*, libro interattivo realizzato in collaborazione con J.K. Rowling ed unica esclusiva ad utilizzare adeguatamente le due periferiche. Malgrado i forti contrasti, la conferenza Sony ha comunque dato l'impressione che il marchio PlayStation abbia recuperato una parte dello smalto perduto.

Nintendo®

Un amico, grande appassionato di calcio, trovatosi in mia compagnia poco prima dell'inizio della conferenza, ha proposto questo accostamento europeo: "Ultimamente Nintendo mi ricorda l'Olanda: bella, ma mai vincente". Condivido appieno questo paragone: la più anziana creatrice di console è una garanzia ed i campioni in rosa non le mancano. L'inizio della conferenza sembra voler sottolineare questa forza, svelando finalmente *Pikmin 3*. Nata sullo sfortunato Gamecube e stranamente assente su Wii, la serie ritorna in gran forma: un inizio esaltante, merito anche della presenza di un entusiasta Miyamoto. Sfortunatamente si tratta di una piccola parentesi: con l'arrivo di Reggie Fils-Aime lo show perde lo slancio iniziale, impantanandosi tra promesse, dati e chiacchiere. Anche i giochi mostrati sul palco, *Batman Arkham City Armored Edition* e *New Super Mario U*, sono costantemente accompagnati da un commento verbale, che ne evidenzia con troppa insistenza le caratteristiche esclusive presenti su Wii U. L'attenzione si sposta sul 3DS, vivacizzando il pubblico: sono annunciati *Castlevania: Lord of Shadows - Mirror of Fate* ed *Epic Mickey: Power of Illusion*, seguito spirituale degli *Illusion* di SEGA, ed un nuovo trailer dedicato a *Paper Mario: Sticker Star*. Avvicinandosi alla conclusione la situazione precipita: uno dei minigiochi presenti nel futuro *Nintendoland* è vivisezionato in diretta, mentre poco spazio è dedicato ad altre esclusive come *Lego City Undercover* o *ZombiU*. Finito questo strazio, Fils-Aime rientra in scena e spiega la filosofia dietro la nuova console: "Together. Better". Tutti si aspettavano un colpo di scena, un annuncio a sorpresa. Invece le luci si abbassano e lo show si conclude. Il timido applauso del pubblico è la massima espressione del disappunto comune; la Nintendo avrebbe dovuto convincere e stupire al tempo stesso, ma ha perso un'ottima occasione per farlo. Un errore imperdonabile che dà adito alle feroci critiche riguardanti il Wii U.





Vere protagoniste dell'E3 2012 sono state le grandi software house: tra queste più attiva in assoluto è senz'altro Ubisoft. I suoi giochi sono stati presentati per quasi tutte le console, comprese Wii U e portatili, e sono attesi con grande trepidazione: anche l'annuncio di un gioco del tutto nuovo, *Watch Dogs*, è stato accompagnato da ovazioni ed applausi. Nessun'altra società è riuscita ad eguagliare l'azienda francese: le sue principali concorrenti, i colossi EA ed Activision Blizzard, si sono concentrati su proprietà intellettuali di grande successo; una politica prudente che trova un araldo nel nuovo *Need for Speed Most Wanted*: sviluppato nuovamente da Criterion, il gioco sembra configurarsi come la naturale evoluzione ed unione tra *Need for Speed* e *Burnout*. Al fianco di questi titoli trovano spazio altri progetti più o meno importanti: tra il ritorno dell'Agente 47 e *Dishonored*, senza dimenticare i tantissimi progetti indipendenti, la fine dell'anno ed i primi mesi del 2013 sembrano ricchi di appuntamenti per tutti i videogiocatori. Eppure traspare un ridimensionamento rispetto al passato, una progressiva perdita d'importanza dell'evento losangelino come vetrina del mondo dei videogiochi: una sensazione sottolineata dalla prudenza e dal temporeggiamento delle tre aziende più importanti dei videogiochi, che hanno consolidato le proprie posizioni piuttosto che lanciarsi in utopiche promesse.



MODERNO? NO, INDIE



di Sergio Giannone

Cos'è un videogioco moderno? Bella domanda. C'è chi risponderebbe che moderno è sinonimo di realismo, spesso di foto-realismo. Dettaglio grafico, potenza bruta, visiva, barocca. Più poligoni, qualche texture più dettagliata e il gioco è fatto. Un FPS magari, magari no. No. Qualcuno la pensa in modo diverso, qualcuno ha ritrovato la forza di uscire fuori dagli schemi, di inventarne di nuovi e di contribuire – forse inconsapevolmente – a generare un movimento, un'onda, un fenomeno: gli indie games. Una *Nuovelle Vague*, spesso dal sapore retrò, squisitamente anni 80, con un tocco di *nineties*, ma con i mezzi, e soprattutto la consapevolezza, degli anni 2000. Per loro – sì, *loro* – moderno significa rielaborare, reinventare, ricreare, sperimentare. Che lo sguardo sia rivolto al passato o al futuro, poco importa: il risultato sarà comunque qualcosa di diverso, di nuovo. Di moderno. Ecco, moderno è *indie*. Indipendente, come loro, gli sviluppatori, *pardon*, autori. Come Jonathan Blow, Markus Persson, Jenova Chen; le aziende, come Playdead, Thatgamecompany, Supergiant Games; i giochi, come *Braid*, *Limbo*, *Journey* e *Minecraft*. Giusto per citarne un po'.

È possibile parlare di autori nei videogiochi? Sembrerebbe di no. È un'arte (*è un'arte?*, direbbe qualcuno) collettiva, ma in fondo lo è anche il cinema. E allora sì, è possibile. L'autore c'è quando si vede, e negli indie games si vede eccome. Anche se non è il solo ad averci messo la firma, come si faceva una volta e come in parte, comunque, si sta tornando a fare oggi. Quello che oggi ci sembra un settore governato in maniera esclusiva da un'impostazione industriale, direi quasi fordista, ieri era squisitamente autoriale. Poi, il boom del videogioco come mezzo di intrattenimento di massa, causa e conseguenza dello *status quo*, ha cambiato le carte in tavola. Ha reso il mercato videoludico più vicino al business hollywoodiano: una macchina sforna-blockbuster monopolizzata da pochi, da quei grandi attori, non autori, che rispondono ai nomi di Electronic Arts, Activision, Ubisoft, Take-Two. Parola d'ordine: produzione. Ma ora le cose stanno cambiando e il cerchio, in qualche modo, si sta chiudendo. È all'interno della scena indie - quella moderna, quella dei Blow e dei Chen, dei Persson e, perché no, anche dei Kasavin - che troviamo questo punto di (non) ritorno.

Schematizziamo. Tutto è (ri)cominciato nel 2008. Jonathan Blow è un ingegnere informatico mancato. Per scelta. Forse, se non avesse lasciato l'università non avrebbe creato *Braid*, o forse l'avrebbe fatto lo stesso, prima o poi, ma non è questo il punto. Il punto è che alla fine ci sia riuscito, da solo o quasi. Su quel progetto, Jonathan ci ha messo dentro tutto sé stesso (e un bel po' di soldi), poi è arrivato nel posto giusto al momento giusto. Il posto era Xbox Live, la piattaforma online di Microsoft, culla della rinascita degli indie games insieme a Steam e PlayStation Network; il momento, beh, sarebbe stato giusto in ogni caso, perché *Braid* è un gioco al di fuori dal tempo,





e... allo stesso tempo legato indissolubilmente alle lancette di un orologio che non si vede, ma c'è, e ne governa il gameplay (e la narrazione) fino al midollo. Prendi le meccaniche base di un *Super Mario* qualsiasi, le pieghi a tuo gusto come farebbe un buco nero con lo spazio-tempo, aggiungi un sottofondo musicale dal sapore celtico, onirico, e colori il tutto con dei pastelli virtuali. Facile a dirsi, provate a farlo. Tre anni di lavoro, ripagati con 50.000 download in pochissimi giorni, prestigiosi riconoscimenti e un bel gruzzoletto sul conto corrente: non male, per uno che aveva abbandonato l'università. Prossima tappa, *The Witness*. Poi, chi lo sa.

Salto temporale. Anno: 2010. Un piccolo studio (fondato da Arnt Jensen e Dino Patti a Copenhagen, quattro anni prima) porta alla luce *Limbo*, su Xbox Live Arcade. Ok, forse ho usato la locuzione meno adatta per presentarlo; la luce non è esattamente la caratteristica dominante del titolo firmato Playdead. Ma l'illuminazione sì, tipicamente espressionista, tagliente, netta. Ancora una volta un platform, ma siamo agli antipodi di *Braid*. È un altro mondo, anzi, è l'inferno; anzi no, è un vero e proprio limbo dal quale è difficile uscire, non fosse altro che per la sua macabra bellezza in scala di grigi (ma più che altro di neri): un altro stile, un altro modo di concepire il videogioco. Platform sì, ma pieno di angoscia, enigmi e rompicapo, e senza l'assillo del game over. Paradossale: il povero protagonista non fa altro che morire, peraltro nei modi più crudi e disparati. Il successo è arrivato anche per i danesi, tanto che l'anno successivo il gioco sbarca sul PlayStation Network e PC. È forse un caso che Jensen abbia avuto l'idea per *Limbo* durante un normale giorno lavorativo presso IO Interactive, nel 2004? Probabilmente sì, ma che non sia stata la casa di *Hitman* a pubblicarlo, non lo è affatto, purtroppo. Per loro.

Mentre *Limbo* arriva su PS3, su Xbox 360 fa il suo esordio un altro degli indie games più belli degli ultimi anni: *Bastion*. Un progetto sviluppato da persone talmente in gamba che Electronic Arts se l'è lasciate sfuggire nel 2009 - poi hanno fondato SuperGiant Games. Tra queste, Greg Kasavin, uno di noi: un giornalista, un critico videoludico, storica firma del portale americano GameSpot, che ha deciso di passare dall'altra parte della barricata; prima (guarda un po'...) in Electronic Arts e poi entrando a far parte del team di SuperGiant Games per mettere la sua firma sulla storia di *Bastion*. Un gioco di ruolo action, visuale isometrica, dall'alto, colori sgargianti, e soprattutto una narrazione che sembra la telecronaca di *Pro Evolution Soccer* (ma fatta meglio, ovviamente): una voce narrante fuori campo segue e sottolinea le gesta del giocatore-eroe; la critica è andata in visibilio per questo, e prima dei critici la Warner Bros, che l'ha pubblicato su Xbox Live, poi su PC e Mac. Sempre, rigorosamente, in *digital delivery*.

Già, perché è senza dubbio merito dei nuovi ambienti di sviluppo e distribuzione se oggi gli indie games hanno il successo che hanno: per i loro prezzi contenuti, per la facilità con cui è possibile reperirli. Ma, a prescindere da questo, i giochi appena citati





sono dei veri e propri pilastri della nuova ondata autoriale che sta colpendo il mercato videoludico, tanto da farlo vacillare nella forma che tutti conosciamo; e chissà cosa succederà nella prossima generazione. È ancora presto per pensarci, perché oggi abbiamo ancora molta roba da giocare. Anche il 2012 è stato un anno pieno di uscite sorprendenti. Come *Journey* (la nostra recensione su **Players 14**), l'ultimo nato in casa Thatgamecompany, già autori di *flOw* e *Flower*. Un tris di esclusive PS3 (mica scemi in casa Sony) che ha soddisfatto palati videoludici per gran parte inconsapevoli di gradire il gusto della pace, della poesia, del vuoto. *Journey* è l'esempio lampante di questo nuovo modo di intendere i videogiochi; di intenderli come arte, ma della sottrazione, come uno "schermo trasparente" da riempire con le proprie emozioni, dove l'autore diventa giocatore e viceversa. Un'esperienza breve, sì, ma intensa ed estetizzante. E che ancora una volta arriva da un piccolo studio indipendente, partito dalle stanze di due studenti della University of Southern California (Kellee Santiago e Jenova Chen) e arrivato tra le grinfie del colosso giapponese.

Ma c'è anche chi al futuro, alla sperimentazione, preferisce il passato. Chi, all'estetica pura, preferisce la vecchia *etica* videoludica. Quella che al pad, anzi, alla tastiera, affianca carta e penna, quella in cui il giocatore diventa parte attiva non solo con le emozioni e l'immaginazione, ma soprattutto con le sue azioni, le sue scelte, la sua abilità. *Old school*. Più specificamente: *dungeon crawler*. Passato *versus* futuro, in questo caso vince il passato e lo fa grazie ai ragazzi di Almost Human, che hanno deciso di omaggiare capisaldi del gioco di ruolo come *Dungeon Master* e *Eye of the Beholder* portando in esclusiva su PC il loro *Legend of Grimrock*. Nessuna grande casa di produzione avrebbe mai avuto il coraggio di farlo, se non stravolgendo l'essenza del genere nella speranza (spesso vana) di attualizzarlo. Loro lo hanno fatto, e hanno scoperto che carta e penna è un'accoppiata tutt'altro che fuori moda: gli appassionati di dungeon labirintici e segreti introvabili sono più di quel che si pensava. E *Legend of Grimrock* è riuscito a soddisfarli tutti.

Un po' come ha fatto *Fez* su Xbox 360. *Fez* non è certo un gioco di ruolo, ma alcuni hanno pensato che carta e penna potessero essere utili anche durante l'esplorazione del mondo pixelloso ideato dall'eccentrico Phil Fish e dalla sua Polytron. Anche *Fez* appartiene a quel filone di indie games dal sapore retrò, ma è solo apparenza. Quel cappellino rosso, il fez appunto, non è solo il mezzo che permette a Gomez, il piccolo protagonista del gioco, di vedere una terza dimensione in quello che inizialmente sembra un mondo piattissimo – un mondo che, di sicuro, sarebbe piaciuto tanto a Edwin Abbott Abbott, l'autore di *Flatlandia*. Quel piccolo copricapo ha soprattutto il merito di aver detto al mondo intero che "piatto è bello", anche oggi, soprattutto oggi, perché la tecnologia e la rinnovata creatività che ne deriva ci permettono di esplorarne le profondità. *Retrosperimentazione*, passatemi il neologismo.



Per stessa ammissione di Jonathan Blow, il successo di *Braid* è merito anche del suo stile visivo. La firma è dell'artista David Hellman.



Una definizione che, peraltro, può adattarsi benissimo all'opera degli Amanita Design, sette ragazzi di Brno, in Repubblica Ceca, che hanno messo talento e creatività al di sopra di qualsiasi mezzo ultra-tecnologico per rivisitare un genere quanto mai classico come quello delle avventure grafiche. Hanno preso un artista – quel Jaromír Plachý che aveva già collaborato allo sviluppo di *Machinarium* – e con il solo supporto di Adobe Flash hanno tirato fuori dal cilindro *Botanicula*. Un gioco a dir poco delizioso, specie sotto il profilo artistico, che sembra dire "ehi, sono un'avventura grafica, ma guarda quanto sono figa". E lo è, oltre ad essere molto divertente, con la sua atmosfera nintendosa (a pelle ricorda molto *Pikmin*) e alla "muta" simpatia dei simpatici protagonisti: insetti e funghi più o meno fantasiosi nell'aspetto e nelle abilità, con l'obiettivo di salvare una pianta (che fa da sfondo all'intera avventura) dai continui attacchi dei parassiti. Niente male per un titolo che, per un periodo limitato, è stato possibile portare a casa in cambio di pochissimi Euro (anche un paio di centesimi, l'offerta era libera) diretti in beneficienza, grazie all'iniziativa di Humble Bundle.

E *Minecraft*? Beh, *Minecraft* è indubbiamente il più famoso tra gli indie games. Di sicuro, quello che ha fruttato più denaro al suo creatore. La vita di Markus Parsson, "Notch" per gli amici, è cambiata grazie al successo di questo videogioco, che in pochi mesi si è ritagliato l'etichetta di fenomeno pop e che recentemente è sbarcato anche su console, in esclusiva Xbox 360. Il successo è arrivato anche lì, con un milione di copie vendute nei primi cinque giorni di disponibilità e un rinnovato interesse per il suo mondo fatto di blocchi e poesia, un mondo in cui il giocatore può perdersi senza mai dimenticare di essere davanti a uno schermo; un mondo primitivo nella sostanza, fatto di pura sopravvivenza, dove la notte ti terrorizza, ma solo se durante il giorno non hai costruito un rifugio per dormire. Un capolavoro universalmente riconosciuto, spesso incompreso; una figura emblematica, insieme al *Braid* di Jonathan Blow, di quella che, forse impropriamente, forse no, ho definito una *Nouvelle Vague* videoludica. Ma una cosa è certa: la scena indie è la base per il futuro artistico del videogioco, per un futuro in cui gli sparatutto, probabilmente, continueranno a dominare il mercato di massa, ma dove i palati più raffinati non rischieranno di rimanere all'asciutto; e per un presente in grado di regalarci, costantemente, dei piccoli, grandi capolavori.





Pensi che la recente ascesa degli indie games – e con esso degli sviluppatori come te – sia semplicemente un discorso di opportunità (Xbox Live, PSN, Steam, riduzione dei costi di sviluppo)?

Sicuramente il fattore più importante è proprio la disponibilità di nuovi modi per fare arrivare i nostri giochi al pubblico, con meno soggetti in mezzo pronti a sbarrarci la strada o a rovinarli. Non significa necessariamente che ci siano più opportunità, ma che le opportunità che abbiamo adesso sono più accessibili.

Personalmente, mi piace vedere la scena indie come una sorta di movimento collettivo di cui ancora neanche voi sviluppatori avete forse preso piena coscienza; un movimento di "protesta" contro il sistema dei publisher e contro la conseguente crisi creativa che affligge il settore. Cosa ne pensi? Credi che sia il caso di formalizzare in qualche modo questo "movimento" (se davvero esiste)?

Questo movimento esiste già. Quasi ogni singolo sviluppatore indipendente che conosco nutre questo sentimento (certamente in merito al sistema dei publisher; forse non con molta enfasi sulla parte creativa). Il pubblico a casa no, non necessariamente, ma va bene così; è davvero necessario?

Hai mai pensato (o avuto la possibilità) di lavorare per un grande publisher, ad esempio come è successo a Peter Molyneux? Pare che lui se ne sia pentito, di recente. E anche Tim Schafer sta tornando a lavorare in modo indipendente, addirittura rivolgendosi (con successo) al crowdfunding...

Veramente no. Ho già i mezzi per fare tutto ciò che sono interessato a fare. Non ho bisogno di qualcuno che avvii i progetti fornendo soldi, e questa è l'unica cosa che fa un publisher.

Ogni mese escono tanti giochi indipendenti. Alcuni, inevitabilmente, sono più interessanti di altri, mentre altri ancora diventano dei grandi successi, come *Braid*. Ecco, cosa ci vuole, secondo te, per emergere in questo contesto?

Devi solo fare un gioco che le persone abbiano una buona ragione per giocare. È un'idea semplice, ma un sacco di sviluppatori indipendenti non ci arrivano. È facile fare un gioco che senti sia speciale perché è tuo, ma a nessun altro al mondo importa che quel gioco è tuo, quindi deve avere anche qualcos'altro.

Certo cinema degli anni 60 aveva proposto l'idea che la narrazione come racconto fosse secondaria. Ora… il videogioco è interazione, performance, azione, per cui credo che un approccio di questo tipo sia necessario per un videogioco che voglia sfruttare appieno la specificità del medium. Qual è la tua posizione in merito: quanta importanza ha (se ne ha) la narrazione di stampo classicamente cinematografico o romanzesco nel videogioco?

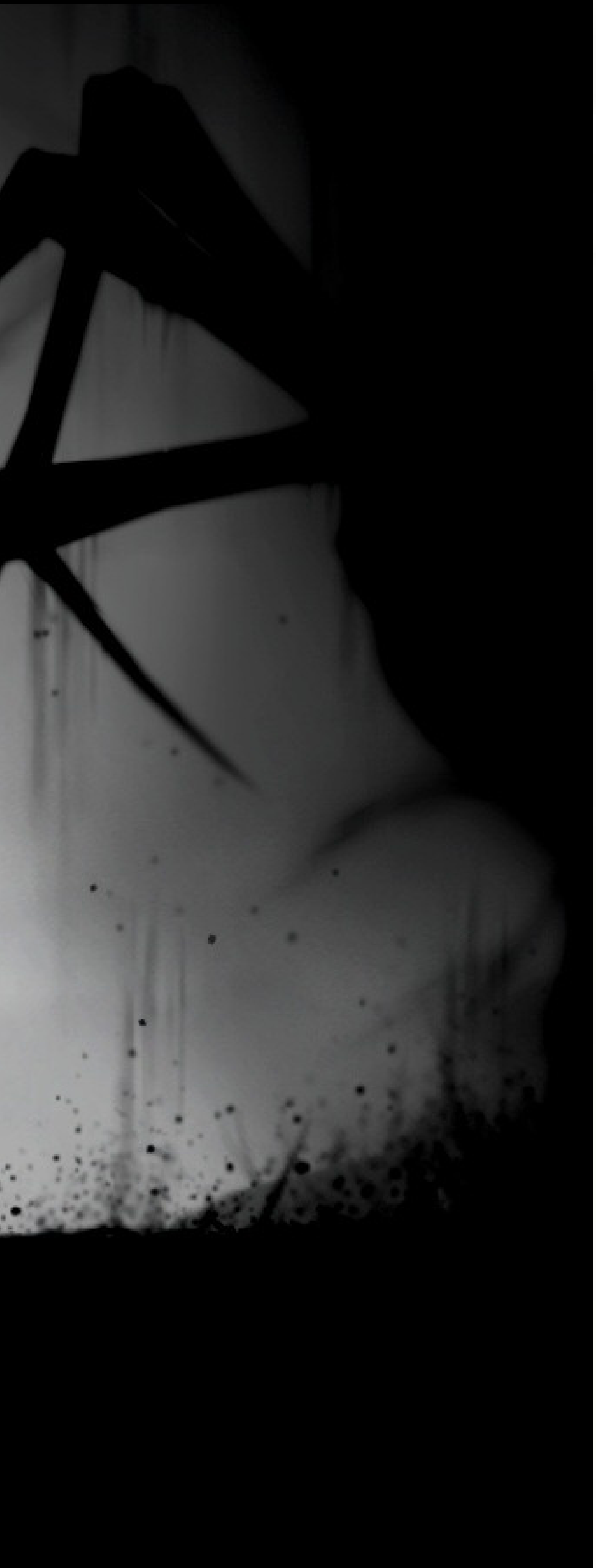
Credo non sia per niente importante. Questo tipo di storia, quando usata all'interno dei videogiochi, porta alla mediocrità; ho fatto letture molto approfondite su questo argomento, per cui è difficile spiegare in breve il perché. Ma sarai d'accordo con me nel dire che le storie che vediamo nei giochi AAA sono terribili. Molta gente che gioca ai videogiochi sembra non pensarla in questo modo, ma credo ci sia uno strano problema di calibrazione in tutto ciò; la gente pensa a queste storie come "storie da videogioco" e le paragona solo alle storie di altri videogiochi, piuttosto che alla qualità dell'esperienza che puoi avere con un grande lavoro di letteratura, o che so io. Per cui, è difficile fare questo discorso su un piano tale che la gente possa essere davvero in grado di capire. Altri tipi di storie, però, possono funzionare. Prendi la storia di *Dear Esther*, ad esempio. Non la considererei all'interno di questo stile "classico" a cui ti riferisci, ma funziona benissimo per quel gioco. Anche il mio prossimo gioco, *The Witness*, darà un certo peso alla storia. Quindi penso possa essere fatto, ma non nel modo in cui lo si fa di solito.

Molti indie games sono in 2D, spesso a scorrimento laterale, evidentemente per motivi di budget. Questa scelta (in molti casi forzata, appunto) sta però segnando, di fatto, un ritorno a quelle che sono state le origini del videogioco. Una corrente piuttosto curiosa in un'era che sembrava inevitabilmente avviata verso il 3D, il realismo e il fotorealismo, non trovi?

Sì, è così. Hai citato le basi della situazione e non c'è molto altro da aggiungere, eccetto che ci sono un sacco di aspetti positivi nel fare un gioco in 2D, oltre alla convenienza economica. Se un creatore ha a cuore il game-



Non è un film di Murnau, ma *Limbo*. E, sì, quello è un ragno gigante.



play e sta provando a fare qualcosa di molto dettagliato, allora il 2D è generalmente migliore del 3D, perché è molto più facile realizzare qualcosa in 2D: hai un maggiore e più preciso controllo sui vari dettagli. Con la stessa mole di lavoro, un gioco 2D sarà più pulito e rifinito, in termini di design, rispetto a un gioco 3D. Ecco perché incoraggio i designer a fare giochi in 2D quando possibile. (Il mio prossimo gioco sarà in 3D, sfortunatamente!)

Cosa (e come) possono offrire di più, oggi, quei generi che hanno fatto la storia delle origini del videogioco (sempre che ti piaccia parlare di "generi")? Con *Braid*, ad esempio, hai ripreso le meccaniche di *Super Mario* (citandolo addirittura in modo esplicito in certi passaggi), ma il risultato è qualcosa di assolutamente nuovo, anche grazie a un'estetica molto particolare. La mia idea è che oggi si conoscano meglio le potenzialità del linguaggio video ludico; il videogioco si è iniziato a studiarlo, i suoi meccanismi sono stati in parte sviscerati, ed è quindi possibile usarli in modi (e a fini) diversi. È lì che emerge l'impronta dell'autore, no?

Non sono molto sicuro su come rispondere a questa domanda. Penso che la storia dei videogiochi sia interessante, ma non ho molta nostalgia del passato (molti di quei giochi erano davvero brutti). Inoltre, non penso che siamo ancora abbastanza vicini alla comprensione del vero potenziale dei videogiochi, quindi non posso essere d'accordo sul fatto che abbiamo una buona visione di ciò che questo "linguaggio dei giochi" possa essere. Siamo ancora in una fase embrionale.

Credi sia possibile parlare di vera e propria autorialità nei videogiochi? Voglio dire, quanto c'è di Jonathan Blow all'interno dei videogiochi che crea?

Penso che questa sia una domanda a cui la gente potrà rispondere da sola una volta che sarà uscito il gioco (*The Witness*, ndr). Non sono molto propenso a parlare di autorialità; ciò che mi interessa è ricercare quelle tematiche che possono essere esplorate attraverso il game design.

Digital delivery: pensi che il successo dei giochi indie in questa generazione potrà avere un riverbero sul futuro della distribuzione dei titoli a più alto budget? Come vedi (o ti auguri che sia) il futuro sotto questo aspetto?

È difficile dirlo. Non sono neppure sicuro che i giochi ad alto budget esisteranno ancora, così come li conosciamo, nella prossima generazione di console. È tempo di grandi cambiamenti, dobbiamo solo aspettare e vedere cosa accadrà.



Sei stato un critico videoludico per molto tempo prima di diventare un game designer. È sempre stato nei tuoi piani o è successo "per caso"?

Fin da quando ero bambino ho sempre voluto creare giochi. Tuttavia, durante la mia adolescenza ho pensato che forse non avevo il talento per farlo, dato che ho lottato molto per imparare a programmare. Dall'altro lato, amavo scrivere, per cui ho iniziato a scrivere di videogiochi. Ho finito per farlo in modo professionale per 12 anni, la maggior parte dei quali in GameSpot, dove sono stato anche caporedattore. Amavo quel lavoro, ma non ho mai perso di vista il mio sogno; così, quando si è presentata l'opportunità di entrare nel mondo dello sviluppo ho deciso di provarci. Sapevo che me ne sarei pentito se non ci avessi almeno provato. Attualmente mi chiedo ancora se ho il giusto talento per fare questo lavoro, ma almeno posso dire che, finalmente, lo sto facendo. Adoro lavorare nello stesso settore di molti dei miei "eroi".

Quando ti guardi allo specchio, cosa vedi? Un uomo che scrive e crea videogiochi o un uomo che scrive storie che *potrebbero essere usate* nei videogiochi? In altre parole: ti senti un autore di videogiochi? Credi si possa parlare di autorialità in questo settore?

Provo a evitare di guardarmi allo specchio per troppo tempo. I miei genitori mi dicevano che avrei dovuto scrivere un libro, e io dicevo loro che volevo scrivere videogiochi. Il modo in cui penso e strutturo una storia per un gioco è diverso da quello in cui lo farei se stessi provando a scrivere un romanzo, una sceneggiatura o qualcosa del genere. Il *game writing* è una disciplina a sé. Mi sento un autore nel senso che la storia di *Bastion* è qualcosa che ho scritto io. Allo stesso tempo, lavoro con un team incredibilmente talentuoso, e il gioco non esisterebbe se non fosse stato per le altre sei persone che ci hanno lavorato insieme a me. Il nostro è un processo di natura altamente collaborativa, dove l'influenza e le opinioni personali di ognuno sono visibili nel risultato finale. Ogni membro del team, inoltre, è particolarmente esperto in uno degli aspetti chiave del gioco. Per esempio, Jen Zee, il nostro art director, ha ideato il look del gioco e quindi tutti gli artwork. Darren Korb, il nostro direttore audio, ha creato tutte le musiche e gli effetti sonori, e ha registrato tutto il parlato. Il resto di noi ha dato un feedback sul loro lavoro, ma alla fine dipende tutto dai singoli individui, che devono dare il massimo nei rispettivi ruoli. Da questa prospettiva, vedo lo sviluppo dei giochi più come uno sport di squadra che come una performance in solitaria. Chiaramente, ci sono alcuni sviluppatori che hanno il talento per fare tutto da soli. Ma io non sono uno di loro.

Stiamo parlando di indie games, ma tu hai lavorato anche per Electronic Arts, probabilmente la più grande azienda di videogiochi al mondo. Stavo leggendo la tua biografia sul sito aziendale, ed è saltato fuori che è proprio lì che hai conosciuto questi ragazzi (Amir Rao e Gavin Simon), e insieme avete deciso di lasciare EA per fondare Supergiant Games. Perché?

Sì, è proprio così. Ho conosciuto Amir e Gavin, i co-fondatori di Supergiant Games, mentre stavamo lavorando a *Command & Conquer* in Electronic Arts. Abbiamo voluto provare a fare qualcosa di nostro per una serie di motivi. Eravamo molto ispirati da ciò che stava succedendo con i piccoli giochi scaricabili, giochi come *Braid*, *Castle Crashers* e *Plants vs. Zombies*. Erano fatti da team molto ristretti, ma con un elevatissimo livello di qualità. Erano fantasiosi e specifici. E, sulla loro stessa linea, ci piaceva l'idea di fare qualcosa di più personale. Ci sembrò il momento giusto per provarci.

In merito al processo creativo, quali sono le differenze che hai notato tra il lavorare per una grande azienda come Electronic Arts e in una piccola realtà come Supergiant Games?

Ho notato molte differenze tra un grande studio e uno più piccolo, e la maggior parte di queste hanno a che fare con le persone coinvolte nel processo di *decision-making*. In Supergiant Games ci sono, ovviamente, molte meno persone coinvolte in questo processo, il che significa che le decisioni possono essere prese più velocemente. Inoltre, siamo in grado di prendere delle decisioni semplicemente basandoci sulla fiducia, sulla fede, sulla pazzia o su qualsiasi altro strano fattore, mentre in un grande studio ci sarebbero tante buone ragioni per non fare questo tipo di scelte. L'intero scopo di un dato progetto tende, inoltre, a essere molto diverso. In EA, un gioco deve vendere milioni di copie per avere ragion d'essere – per coprire i costi di produzione e generare profitti. In uno studio più piccolo, come il nostro, la pressione che sentiamo nel fare qualcosa di grande non ha la stessa origine, in quanto non dobbiamo vendere milioni di copie solo per tirare avanti. In definitiva, il nostro è un processo molto "affiatato", una collaborazione tra un gruppo di amici che si sostengono a vicenda per raggiungere degli standard elevati. È stato un cambiamento, come dire… rinfrescante



rispetto al lavorare in un grande studio. Non credo che l'uno sia necessariamente meglio dell'altro, anche perché, dopotutto, dipende dalle persone con cui lavori.

Pensi che presto i publisher scompariranno (o, almeno, che cambieranno il loro *modus operandi*)? Con il *crowdfunding* e grazie a piattaforme come Steam e Xbox Live, sembra che il loro ruolo stia diventando sempre meno importante…

Penso che i publisher stiano passando dei momenti difficili in questo periodo, ma è così anche per gli studi di sviluppo. Fare giochi è ancora molto difficile, ma al tempo stesso penso che non sia mai stato così facile. E con delle barriere così basse c'è un sacco di concorrenza. Sebbene molti aspetti della game industry procedano in maniera ciclica, gli ultimi anni sono stati particolarmente caotici e imprevedibili, secondo me. Tradizionalmente, il potere di un publisher si basa sulla sua abilità di distribuire un gioco in tutto il mondo e sul marketing. Con la distribuzione digitale che prende sempre più campo, il ruolo dei publisher deve evolversi di conseguenza. Non invidio il tipo di pressione a cui sono sottoposti in questo periodo, anche se non penso che nessun publisher o sviluppatore possa permettersi di sedersi sugli allori, altrimenti tutto cambierà prima che se ne rendano conto, e saranno lasciati indietro. Il modo in cui la gente gioca sta cambiando, e le aziende che fanno giochi devono lavorare sodo per adattarsi a questo cambiamento.

Ti sei fatto un'idea sul perché gli indie games (e i loro sviluppatori, ovviamente) stanno avendo così tanto successo? È come se stessimo tornando indietro nel tempo. Io un'idea ce l'ho (e so che è un po' semplicistica): penso che la gente si sia stufata a morte degli sparatutto in prima persona. Io, almeno, mi sono stancato di sicuro! Che ne pensi?

È difficile generalizzare quando si mettono a confronto gli indie games e i giochi full-retail, ma anch'io penso che la ragione del successo di alcuni giochi indie sia molto semplice: possono essere dei giochi davvero ottimi. Al loro meglio, sono ben curati, ben supportati, profondi, specifici, unici ed economici. Come non farseli piacere? Con la distribuzione digitale, possono raggiungere un pubblico molto ampio. E, riguardo alla questione da te sollevata, questi piccoli giochi possono essere molto diversi, in senso positivo, dall'offerta tipica dei giochi retail attuali. Siamo in una fase del ciclo vitale delle console in cui è molto difficile e rischioso creare nuove proprietà intellettuali per il mercato full-retail, per cui quasi tutto è la riproposizione di franchise già esistenti. Questo crea un'opportunità per i piccoli giochi, che possono riempire il vuoto per quei giocatori infastiditi da questa situazione di stallo.

Parliamo di *Bastion*. Ho davvero amato il gioco, anche e soprattutto per via di quella voce che mi faceva notare di essere morto cadendo da un burrone. Tecnicamente, ho sempre immaginato che funzioni come la telecronaca in un gioco sportivo, dico bene? Com'è nata quest'idea? Penso che sia molto interessante e che possa essere utilizzata anche in giochi più grandi...

Mentre ci lavoravamo, abbiamo pensato anche noi alle somiglianze tra il nostro uso della narrazione in *Bastion* e il commento nei titoli sportivi. La differenza principale sta nel fatto che in *Bastion* c'è una storyline che il narratore deve rispettare. È stato molto importante per noi non limitarlo a dare un commento *play-by-play*: sapevamo che sarebbe risultato ripetitivo molto presto. Al contrario, la nostra regola era che il narratore, riga dopo riga, avrebbe dovuto fornire al giocatore delle informazioni che quest'ultimo non avrebbe potuto scoprire da solo. Il narratore è lì per contestualizzare e per fare da guida al giocatore all'interno del mondo di gioco – e chiunque ci abbia giocato sarà probabilmente d'accordo nel sostenere che si tratta di un personaggio molto importante. L'idea di usare questo tipo di narrazione è nata dal desiderio di avere un gioco che non interrompesse mai l'esperienza del giocatore in favore della storia, ma che avesse comunque una profondità narrativa. Inizialmente non sapevamo come raggiungere entrambi questi obiettivi; poi, Amir chiese a Logan Cunningham, un suo amico d'infanzia, di registrare alcune frasi basate sulla storia che avevamo in mente. L'effetto fu subito molto promettente e così decidemmo di andare avanti. Non avremmo mai pensato di usare il *voiceover* in maniera così estesa se non avessimo avuto a disposizione qualcuno come Logan.

Ultima domanda. Forse so già qual è la tua posizione in merito, o forse no. Comunque, pensi che la narrazione sia importante nei videogiochi (e intendo nei videogiochi in generale, inclusi i piccolo giochi indipendenti)?

I miei giochi preferiti sono sia quelli che potrò giocare per sempre, sia quelli che ricorderò per sempre. I giochi che potrò giocare per sempre tendono ad avere delle meccaniche di interazione straordinariamente complesse, come *Street Fighter II*, *Dota 2* o *Counter-Strike*. Dall'altro lato, i giochi che ricorderò per sempre sono quelli che hanno avuto su di me un forte e inatteso impatto emotivo, e in molti casi è successo per via del loro uso della narrazione. Quindi sì, penso che la narrazione sia importante nei giochi, ma non penso sia essenziale in tutti. È anche qualcosa che mi interessa molto e voglio che sia un aspetto centrale della mia carriera come sviluppatore. Penso che i videogiochi come medium abbiano il potenziale di narrare storie in modi unici, e gli sviluppatori hanno la responsabilità di esplorare questo potenziale, invece di affidarsi a tecniche proprie di altri media come il cinema. I giochi sono definiti dalla loro interattività, e credo che l'incontro fra interattività e narrazione sia una materia affascinante, che spero di poter continuare a esplorare nel mio lavoro.

thatgamecompany

f*lOw* parlava di microorganismi, *Flower* di piante, *Journey* di esseri umani (o di creature umanoidi). Cosa viene dopo?

Suppongo che il tema del prossimo gioco sarà un po' più complesso. Ma onestamente non lo so. Quando abbiamo cominciato *Journey*, il protagonista aveva piedi e braccia e mani. Ma nel corso dello sviluppo abbiamo capito che erano troppo problematici da avere nel gioco e li abbiamo tagliati. Ma potrebbe essere più semplice per lo scopo emotivo che ci siamo prefissati per il prossimo gioco.

Quanto ci avete messo a rifinire le meccaniche di salto e volo?

Tre anni :) Abbiamo cominciato il gioco con la semplice camminata. Ma abbiamo capito subito che camminare in un deserto senza altra scelta è molto noioso. Allora abbiamo aggiunto il salto e il surf delle dune per spezzare la monotonia e avere maggiore varietà di scelta nella navigazione base.
Il lavoro sul salto si è svolto livello per livello. Per esempio, la gravità del salto è più alta nel livello in cui si surfa. Se fosse stata la stessa di un altro livello il giocatore non sarebbe stato in grado di toccare il terreno per via della pendenza. E il volo nel livello finale è molto più veloce e potente, in modo da far provare al giocatore un senso di liberazione.

Abbiamo iniziato a modificare il modo in cui funziona il salto quando ci sono due giocatori in contemporanea a sei mesi dall'inizio del progetto. Nel corso di tre anni abbiamo cambiato le meccaniche del multiplayer diverse volte, fino a qualche mese dal lancio; da un boost del salto senza limitazioni a un sistema basato sul consumo di risorse fino al meccanismo finale "a carica".



Quattro chiacchiere con Jenova Chen

di Ferruccio Cinquemani

Come azienda di videogiochi siete in una posizione abbastanza inusuale: fate giochi indie basati su concept molto originali, ma avete anche i mezzi per creare giochi molto rifiniti e tecnicamente impressionanti. Come ci si sente ad essere nel mezzo, fra grosse produzioni e giochi indie piccoli e dal basso budget?

Come hai detto tu, siamo in uno strano posto, nel mezzo. A thatgamecompany vogliamo portare all'estremo le potenzialità espressive del videogioco. Quando puoi evocare una nuova emozione ci saranno un sacco di nuovi giocatori, gente che di solito non gioca, che saranno interessati a provare il gioco. La qualità dei nostri giochi ci sta estremamente a cuore, per far sì che quando dei non giocatori vengono a contatto col nostro gioco possano comunque godersi l'esperienza.

La nostra cura per la qualità viene dai seguenti tre aspetti:
1) meraviglia tecnica: mostrare mondi simulati con una vividezza che la gente non ha mai visto prima.
2) direzione artistica: vogliamo che i nostri giochi si presentino in modo elegante e gradevole ma originale, per sposarsi alle esperienze emotive uniche che creiamo.
3) accessibilità: il nostro gioco deve essere fatto in modo che i non giocatori possano giocare e godersi il nostro gioco.

Sony definisce *Journey* come un titolo PSN AAA per il fatto che ha il budget più grosso mai stanziato per lo sviluppo e la promozione di un gioco scaricabile. Col senno di poi, credo che questo sia stato necessario: se ci fossimo sforzati di meno il gioco avrebbe avuto parecchi difetti che avrebbero rotto la coesione dell'intera esperienza.





Journey è uno dei pochi giochi che io abbia giocato che non usa la stessa idea due volte: ogni nuovo elemento è introdotto e usato solo una volta. Si tratta di una scelta cosciente oppure è semplicemente successo nel corso dello sviluppo del gioco?

A thatgamecompany abbiamo una filosofia secondo cui sviluppiamo giochi per adulti. Gli adulti hanno relativamente poco tempo per fruire di prodotti di intrattenimento. Questo è uno dei motivi per cui molti dei miei amici sulla trentina hanno smesso di giocare a MMO e RPG che necessitano di lungo "grinding".

Il tempo è denaro. Ci sentiamo privilegiati dal fatto che i nostri giocatori siano disposti a pagarci per giocare il nostro gioco. Quindi non vogliamo sprecare il loro tempo. Vogliamo dargli l'impatto emotivo più denso possibile. Se ci vogliono cinque minuti per colpire profondamente un adulto, noi non dovremmo metterci quindici minuti. Sfortunatamente, ci vogliono almeno trenta minuti per un giocatore per cominciare a preoccuparsi del suo personaggio, e almeno novanta minuti per un completo arco emotivo con un finale potente. Tentiamo volontariamente di evitare le ripetizioni di alcune meccaniche grazie al testing che abbiamo fatto. Molti giocatori adulti ci dicevano che avevano già risolto un dato ostacolo nella loro mente, e risolverlo svariate volte li faceva semplicemente sentire stupidi. Piuttosto che concentrarci a trovare il modo di allungare una meccanica il più a lungo possibile, abbiamo tentato di rendere ogni elemento all'interno del gioco significativo.

L'idea di un multiplayer spartano era lì fin dall'inizio o avete cominciato lo sviluppo con un'idea più tradizionale per l'interazione online?

Abbiamo iniziato il gioco sapendo di voler fare un gioco in multiplayer. A causa dei limiti hardware sapevamo che l'uso della chat via tastiera non era possibile. La chat vocale, di contro, ha troppe connotazioni negative per i giocatori. Ci siamo quindi concentrati su un tipo di interazione fra giocatori molto più minimale. L'idea originale di *Journey* è stata creata nel 2006, appena prima che mi laureassi alla University of South California. Dissi al mio professore che avrei voluto creare un MMO in cui migliaia di pellegrini fanno un cammino sulla stessa montagna alla ricerca dello stesso significato profondo. Ogni persona ha una tunica, quindi non puoi intuire l'età, il genere o la razza di ciascuno. Sarebbe stato un gioco che avrebbe sfruttato le scelte dei giocatori per riflettere una sfumatura della loro umanità.



Qual è la cosa più lusinghiera che il pubblico ha detto riguardo a *Journey* e quale la critica più fastidiosa?

Questa recensione, pubblicata appena prima del lancio, mi ha molto colpito:
"Nel 1972, gli scienziati della NASA hanno attaccato una placca sulla sonda spaziale Pioneer 10, contenente informazioni riguardo la struttura corporea degli umani, la posizione relativa del sole nella galassia, e una rappresentazione grafica dell'idrogeno. Un corso accelerato sulla civiltà umana per una civiltà aliena. Se la NASA mi chiedesse oggi cosa dovremmo mandare nello spazio profondo per un corso accelerato sui videogiochi, suggerirei *Journey*". da theVerge. Ma alla fine la cosa più lusinghiera che la gente ha detto di *Journey* non viene dalle recensioni ma dai nostri giocatori. Sono riflessioni riguardo i cambiamenti nelle loro vite.

Nessuna critica mi ha infastidito. Le cose di cui le persone si lamentano in generale sono ragionevoli. Abbiamo avuto un 40 da uno dei recensori su Metacritics.com che ha immediatamente portato il nostro punteggio da 93 a 92. Questo mi rattrista. Ma un punteggio è un numero. I giornalisti specializzati hanno il diritto di dare voti a seconda del proprio gusto. Non puoi piacere a tutti.

Come bilanciate agilità creativa e la tendenza naturale ad espandersi? Credi che thatgamecompany diventerà mai uno studio da cinquanta impiegati?

thatgamecompany ha la fortuna di avere attratto un team molto talentuoso. E le persone di talento si motivano da sole. Mettere livelli di gerarchia e burocrazia su queste persone intelligenti e motivate non funziona. Lo abbiamo imparato a nostre spese e apprezziamo la struttura orizzontale alla Valve. Ma c'è un limite di dimensioni per il team, se vogliamo che ognuno abbia la possibilità di crearsi il proprio cammino. La nostra speranza è di crescere orizzontalmente piuttosto che verticalmente. Iniziare svariati progetti, in futuro, piuttosto che espandere le dimensioni di un team, in modo da incrementare la forza di thatgamecompany senza perdere la struttura relativamente egalitaria dello studio.

di Emanuele Bresciani

S*ine Mora* è un gioco per vecchi. Non perchè necessita di uno stick monopulsante o perchè sfoggi una colonna sonora in puro MIDI, ma perchè solo un vecchio videoplayer pieno di rughe può cogliere tutte le citazioni ed omaggi che questo gioco contiene e generosamente elargisce.

Il prodotto Grassopphers/Digital Reality svolge più o meno volontariamente la funzione delle madeleine di Baudelaire: pucciato nel thè di un pomeriggio primaverile risveglia ricordi di un gameplay ormai scomparso ed appartenente ai nostri anni di verga sempredura ed ormoni galoppanti provocando nell'attempato videogiocatore un vago sentimento di nostalgia unito all'incapacità di entrare in quei jeans.

Il primo livello che funge da tutorial mette subito le cose in chiaro: la struttura è quella di uno shooter a scorrimento dueddì, da sinistra verso destra, con sparo principale e secondario e nemici ad ondate. Il gioco è la versione moderna di un *Thunderforce IV* d'annata salvo qualche breve sequenza treddì che però si rivela puramente cosmetica e di intermezzo. La grafica è molto Sega-style, con cieli azzurri molto carichi e textures non incredibili ma molto pulite. Si ha subito l'impressione di un lavoro molto ben fatto ma soprattutto molto ben rifinito.

All'improvviso irrompe sullo schermo il barbuto Hayao Miyazaki sotto forma di folate nemiche fatte di improbabili aeroplani steampunk mossi da leve e meccanismi che non proporrei alla NASA in sede di curriculum. A breve giro di poligono irrompe un eccellente parlato che dopo averci pensato un po' su uno dice: "è ungherese". Inteso come sinonimo di incomprensibile. Ed infatti lo è. Scelta quasi obbligata visto che Digital Reality è uno studio ungherese, ma che si rivela geniale nel momento in cui si realizza che il magiaro è identico alla lingua immaginaria creata ad-hoc per i vari *Panzer Dragoon* e *Ico* e che calza a pennello in un videogioco fantasy come questo.

In questa fiera di ricordi e citazioni non potevano mancare i boss. Vagonate di boss, che si alternano in forma di mid-boss o boss ritornanti dopo una prima batosta tra le varie sezioni a scorrimento, che a loro volta si suddividono in sezioni outdoor -luminose, ariose, multicromate- e sezioni indoor -complesse, più scure nelle tonalità e più incentrate sulla manovrabilità.

L'incedere nella modalità Storia presenta i classici clichè del genere sparereccio. Livelli a base aria, fuoco e foresta si alternano al classico subacqueo e metropolitano in maniera sapiente rinfrescando e rinverdendo quello che rischiava essere un noioso dejà-vu e gettando solide basi strutturali su cui ricostruire un intero genere sull'orlo dell'oblio. Il tutto arricchito e variegato dalla possibilità di manipolare il tempo che ora è misura energetica e vitale nonchè timer entro il quale finire il livello.

Una cosa che non torna



Piattaforma: 360
Sviluppatore: G.Rev, Grasshopper Manufacture, Digital Reality
Produttore: Microsoft
Versione: PAL
Provenienza: Giappone, Ungheria

retrogaming reborn
// sine mora



dall'oltretomba dell'old-school è l'inclemente livello di difficoltà. *Sine Mora* a livello normal aiuta il giocatore casual con un armamentario che si evolve in fretta, non lascia mai in balìa di avversari troppo forti e regala frequenti checkpoints. Livelli più elevati di difficoltà permettono invece ai fanatici dello shooter e dell'inferno di proiettili di gettarsi in una mischia furibonda e di tarne il loro masochistico divertimento.

Sebbene il team ungherese capeggi tutte le voci principali a livello di credits sia come direzione che come art design, c'è tanta storia giapponese in questo prodotto sia come design generale che come gameplay puro e semplice. Sono convinto che boss design e level design siano nati da una proficua collaborazione tra le migliori menti del team europeo e quello giapponese, creando una fusion artistica di elevata qualità che va davvero vista per essere apprezzata.

Il consiglio mio e di **Players** è: compratelo subito se avete amato gli shooter di Technosoft o i classici d'epoca a scorrimento, altrimenti potreste non trovare così affascinante questo pezzo di autentico modernariato.


WARSZAWA